PCGAME PARADE N. 44 - SETTEMBRE 1996 - L. 14.900

PC GAME PARADE

MEGARACE 2:
Il ritorno di Lance Boyle

DEATHTRAP DUNGEON:
Quattro chiacchere con i programmatori

TIME COMMANDO:
L'Adeline picchia sempre più duro

SETTEMBRE '96, LONDRA:
Electronic Arts, Bullfrog, Interplay, Domark e Virgin aprono le porte dei loro uffici. I reportage all'interno!

FLYING CORPS:
Voliamo ancora una volta con la Rowan, intervista esclusiva



IN PIU': HARDLINE, SPACE HULK, F1GP2, URBAN RUNNER, CYBERJUDAS, DISCWORLD2, BROKEN SWORD, HARVESTER, PANDORA DIRECTIVE, MC LAREN at LEMANS e molto altro ancora...

Editoriale

SLONKA!

Bentornati dalle vacanze.

In questo momento, devo ammetterlo, non è che sia molto lucido; è domenica mattina e ieri sera sono andato a letto alle 5... Non so se rendo! Sono già passati ormai 3 mesi da quando abbiamo intrapreso questa avventura che viene comunemente chiamata rivista e nonostante lo scetticismo di alcune persone e la mia paura di non farcela (devo ammetterlo, all'inizio di i problemi erano decisamente tanti e apparentemente insormontabili) siamo ancora qui, più forti, fieri di esserlo e grati a tutti voi di come stiano andando le cose.

Non siamo ancora arrivati al traguardo che mi sono preposto prendendo in mano PC Game Parade, ma qualcosa si sta muovendo e di questo, non smetterò mai di scriverlo, dobbiamo ringraziare umilmente tutti voi che ci seguite mensilmente, e tutti i PR delle varie software house che stanno finalmente dandoci l'importanza che, evidentemente, meritiamo.

Il titolo dell'editoriale è un augurio, una sorta di "cin-cin" in un'altra lingua (attualmente non ricordo quale, dovrebbe essere comunque danese o giù da quelle parti) insegnatomi da Dawn Williams della Psygnosis, giunta a farci graditissima visita pochi giorni fa nei nostri uffici. Questo articolo stesso, diventato oramai appuntamento fisso, non è altro che un delirio di emozioni, un voler spensieratamente raccontare cosa proviamo ogni mese realizzando il numero, mettendoci tutto quell'entusiasmo e, perché no, anche la rabbia per motivi interni o esterni al nostro lavoro. Vorrei raccontarvi tante cose, scrivere un libro su tutti i retroscena che capitano nel nostro ambiente, ma purtroppo questo è impossibile...almeno per ora.

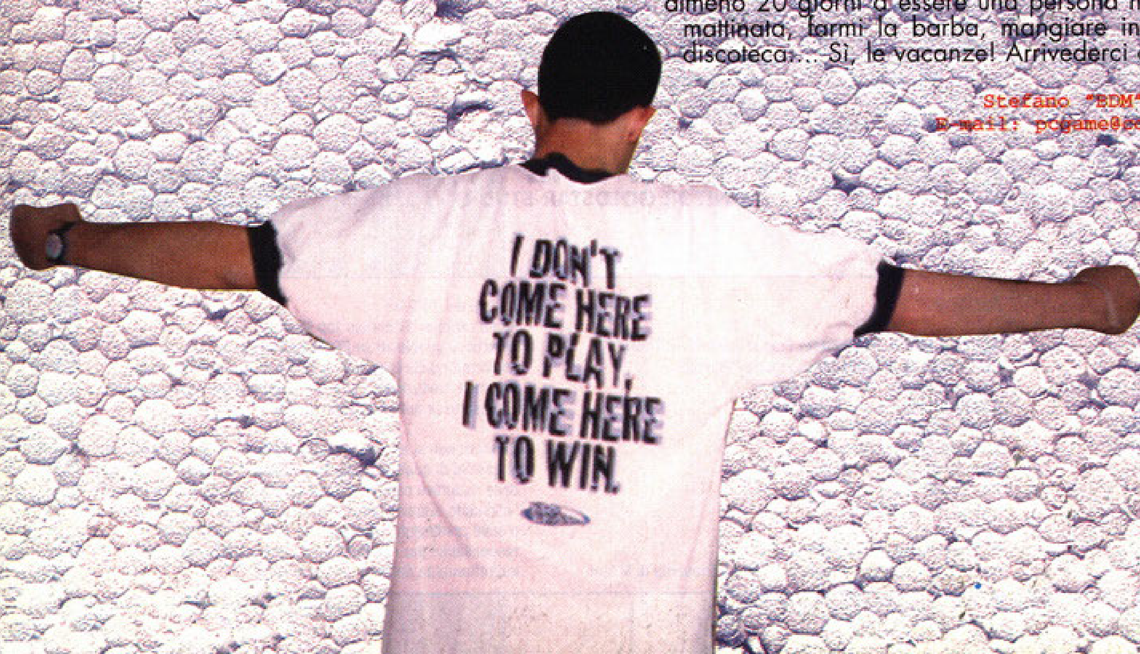
Come non parlare del CD questo mese? Se non avete ancora dato un'occhiata alla nuova interfaccia fatelo subito, ve l'avevamo promessa bella, veloce e che funzionasse (so che quest'ultima affermazione sembra ovvia, ma vi assicuro che non lo è!). Realizzare un qualcosa che permetta di interagire con i demo contenuti nel CD è molto importante per una rivista del nostro genere; fare un'interfaccia che serve solo come indice ci è sembrato inutile sin dal primo numero realizzato dalla nuova redazione; da qui la decisione che ha portato al dispiegamento di mezzi che potrete constatare da soli nella schermata dei credits. Vorrei parare subito le critiche che potrebbero arrivare: l'occupazione sul supporto digitale dell'intero programma di gestione, della grafica e del sonoro e di circa 5 Mega che corrisponde a meno di un centesimo dello spazio complessivo disponibile sul disco argenteo. Tutte le cose inutili sono schippabili con la pressione del mouse e anche il sonoro può essere disattivato; il design della grafica è stato studiato a tavolino utilizzando degli sketch a mano successivamente digitalizzati e colorati in maniera tale da rendere tutto molto intuitivo (esiste comunque una schermata di help con spiegato tutto).

Tornando alla rivista vera e propria invece, abbiamo finalmente un assetto grafico a grandi linee definitivo, ogni rubrica è stata messa sottosopra per offrirvi un "magazine" giovane e al tempo stesso professionale e dinamico (modo molto "politically correct" per dire che adesso PC Game Parade è più bella, almeno secondo noi!1!). Vorrei farvi notare come, da qualche mese, stiano ritornando prepotentemente all'attacco le avventure grafiche vecchio stile (solo questo numero ne abbiamo viste 9!); che forse gli utenti si siano finalmente ribellati ai CD pieni di sequenze FMV?

Se avete già sfogliato la rivista avrete visto anche la recensione di Formula One Grand Prix 2. Chi segue PC Game Parade da tanto si ricorderà sicuramente dell'articolo di un anno fa. Bene, perché rirecensirlo? Ora ve lo spiego: a volte può capitare che una software house mandi un prodotto alle riviste, un prodotto magari molto atteso come F1GP2, assicurandogli che entro un paio di settimane questo esca sul mercato. La redazione del vecchio PC Game Parade quindi, ricevuta la recensione inglese, decise di pubblicarla. Microprose cambiò idea sulla data di uscita ed ecco spiegato il fattaccio. Ora, per rimediare a questa "gabola" (presumo comunque non dipendente dal vecchio staff italiano) abbiamo deciso di rifare tutto da capo provando il gioco e sviscerandolo in ogni sua parte.

E ora, finalmente, dopo incredibili casini più o meno evitabili posso finalmente ricominciare per almeno 20 giorni a essere una persona normale: dormire fino a tarda mattinata, farmi la barba, mangiare in maniera umana, andare in discoteca... Sì, le vacanze! Arrivederci al prossimo mese...

Stefano "BDM" Petrullo
E-mail: pcgame@contatto.it



sommario

WORK IN PROGRESS

TEST

RUBRICHE

PC HOME

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Vittorio Emanuele Orlando, Alessandro Debolezza, Fabio Ferrario, Stefano Girardi, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, William Molducci, Massimo Nichini (nichini@mbox.vol.it), Matteo Pavesi, Andrea Simula.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
DIRETTORE COMMERCIALE: Giorgio Ruffoni
PUBBLICITA': Monica Bay, Marco Fregonara,
Tel: 02-38010030
Fax: 02-38010028

AGENZIA PER IL PIEMONTE: Franco Aluffi (T. 011/307217)
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PC Game Parade è una testata
della GR Edzioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano
N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media



La Tecnologia LG Electronics



è il nostro Punto di Forza,



perchè il Vostro Sorriso



è il nostro Punto di Arrivo.





LG Electronics presenta Goldstar: la tecnologia di oggi e di domani.



Quando si parla di tecnologia, c'è un modello che non bisogna perdere di vista: l'uomo. LG Electronics, azienda leader nel mondo, ha fatto suo questo concetto; i suoi prodotti, espressione di un grande lavoro di progettazione e ricerca, soddisfano le esigenze di oggi e quelle di domani. I monitors Goldstar sono disponibili nei modelli da 14" a 20", **alcuni in versione multimediale**. Design ergonomico, funzione risparmio energia per il rispetto dell'ambiente, predisposizione Plug & Play, sono alcune delle caratteristiche di questi prodotti, garantiti anche dalla certificazione ISO 9241- 3. Con il nuovo CD Rom Drive Goldstar a 8 velocità entri nell'immagine e nel suono in tempo reale. **LG Electronics: è semplice, basta un sorriso.**



CD ROM
GARANZIA 1 ANNO



MONITOR
GARANZIA 3 ANNI

GoldStar





LG Electronics Italia Spa - 20090 Segrate (MI) Centro Direzionale Il Quadrato
Via Modigliani, 45 - Tel. 02/26968.1 - Fax 02/26968.282



Get Ready

Settembre: per chi studia ricomincia la scuola e per tutti sono finite le vacanze. Vabbè, fortunatamente ritorna PC Game Parade dopo quasi due mesi di assenza. In realtà noi in vacanza ci dobbiamo ancora andare e in questo luglio assolato si lavora come non mai.
La vita dei redattori è dura, lo sappiamo... e lo sa anche il buon Massimo Nichini, in arte NKZ, a cui ieri notte i vigili hanno portato via la macchina, parcheggiata sulle strisce pedonali di fronte alla redazione. E devo dire che la cosa mi è dispiaciuta molto, non tanto perché il collega avesse un appuntamento galante al quale si preparava da giorni (e forse questa era la volta buona), ma più che altro per averlo dovuto accompagnare da un deposito all'altro in cerca della sua Seat Ibiza con l'adesivo di Radio 105 sul lunotto posteriore (questa la descrizione che forniva agli ometti in azzurro, non avendo neanche il numero di targa).
La faccenda si è conclusa bene, nel senso che la macchina l'abbiamo ritrovata... alle 23:30. Perché vi racconto tutto ciò? Ebbene, sappiate che la gratitudine di tutti verso i miei servigi di tassista mi ha permesso di allargare la posta a ben due pagine!!!
Del resto questo mese sono arrivate più lettere rispetto al solito, questo è certamente un buon segno, ma è presto per giungere a conclusioni.
Le due pagine invece sono una certezza tangibile, buona lettura.
KDM

Uallano, Uallano!

Cari Amici,

ho seguito il vostro cambio della guardia in redazione, e devo dire che mi dispiace per la partenza di Gigi Beltrame (ho avuto modo di conoscerlo personalmente alla fiera Abacus '95). Auguro comunque un grosso "in bocca al lupo" ai nuovi arrivati e in particolare a BDM e a KDM, nuovi responsabili della rivista. Il nuovo PC Game Parade deve ancora carburare, ma promette bene. Lasciatemi però dire che PC Game, anche se in fase di transizione, resta comunque la migliore rivista di videogames presente sul mercato. Ve lo dice uno che legge tutte, ma proprio tutte, le vostre dirette concorrenti.

Vengo ora alle critiche (costruttive):

1- Il CD-ROM allegato è forse troppo impostato su Windows 95 (vabbè, è un sistema che ormai si trova anche nelle patatine, ma in circolazione ci sono moltissimi "Dossisti", ancora affezionati al vecchio Windows 3.11. Chi vi scrive è uno di questi...). tra l'altro ho scompattato per curiosità i temi del desktop presenti sul CD e sono riuscito ad utilizzare i files JPG come sfondo di Windows 3.11. Perché non li inserite in un prossimo CD?

2- Pare che su PC Game ultimamente i voti ai giochi siano un po' troppo alti: vi siete ravveduti, oppure la qualità complessiva è molto migliorata? Mi raccomando, siate spietati, e non fate passare per capolavori delle ciofeche mostruose (tipo Descent che da il mal di testa dopo 2 minuti, Phantasmagoria, per sadomasochisti, Heretic, per Doomaniaci ormai in crisi di identità, etc, visto che la lista è lunga...).

3- Continuate a recensire anche uno o due CD culturali ogni mese: infatti PC Game va in mano anche a molti genitori, i quali non sanno che il computer serve anche per imparare oltre che per tirare tardi la notte ammazzando demoni e maiali poliziotto.

4- Non licenziate Mr. Smanetta!!!

5- Last, but not least, perché non fate un referendum tra i lettori per votare i migliori giochi degli ultimi tre anni?

Chiudo qui, sperando di non avervi annoiato. Un saluto a tutti voi della redazione, e in particolare a Boggit (la lettera è stata scritta prima dell'uscita dello scorso numero, quando ancora la rubrica non si chiamava Ministry of Game, NdKDM). A proposito: le ragazze forse non scrivono a PC Game Parade (forse sono timide), ma sono delle accanite giocatrici di shoot'em up (possibilmente in modalità DIO). La mia ragazza è una di queste, e ci vogliono le coccole per staccarla dal PC quando inizia a sparare...

Continuate così ragazzi.
Siete formidabili.

Alberto Croce

Ti ringrazio per i complimenti! Prendere in mano una rivista come PC Game Parade e rifare completamente il look non è stata certo un'impresa facile, ma i risultati si iniziano a vedere e ne siamo veramente contenti. Ma veniamo alle risposte:

1- So che molti ancora lavorano in DOS e Windows 3.1, ma l'interfaccia grafica in Windows 95 si è resa indispensabile, vista la grande quantità di demo che girano unicamente sotto questo sistema operativo e i problemi di memoria che procurava la vecchia interfaccia DOS (ora sostituita da un "leggerissimo" comando batch). Lo stesso problema è stato sollevato da Sandro (non ho potuto pubblicare la sua lettera per motivi di spazio), che addirittura ci "accusa" di vendere un CD per Windows 95 senza dichiararlo in copertina; ovviamente non è così e lo dimostrano i demo per DOS, i file mods e parte dello shareware. I temi del desktop sono freeware, ma non sempre lo sono i file che li compongono. In questi casi il software deve essere distribuito in formato compresso e senza modificare i file perciò non è possibile utilizzare nel CD solo i file JPG. Nessuno comunque vieta ai possessori di Windows 3.1 di scompattare i file Zip ed utilizzare i fondali, così come hai fatto tu.

2- Personalmente ho sempre avuto una tendenza a dare voti alti. La questione non è tanto nel voto numerico, ma nel suo significato. Come avrai notato anche la scala di conversione dei voti numerici in giudizi a parole è stata ritoccata. Cercheremo comunque di non "regalare" voti (devo ammettere che concordo con te su Phantasmagoria e Heretic, mentre con Descent sei stato un po' cattivo, a me non dispiace!)

3- Certamente i prodotti multimediali continueranno ad essere trattati sulle pagine di PC Game, forse un po' meno, per dare spazio anche all'hardware, al quale fino ad oggi nessuna rivista di videogiochi ha dato il giusto peso.

4- Niente paura, non potremo mai licenziare Mr. Smanetta (anche perché lavora gratis!!!), semplicemente nel numero di Giugno c'è stato un problema con lo stampatore e la rubrica è saltata, ma come puoi vedere correndo all'ultima pagina, il buon Smanetta è sempre lì.

5- Bella idea, ma perché proprio gli ultimi tre anni?

Ti saluto, smentendo però la tua affermazione che le ragazze sono timide: proprio ieri sono arrivate due lettere (di Katia e Simona, mi sembra) indirizzate al fu-Boggit, con tanto di carta profumata a fiorellini. Questo ci dimostra che nel momento del bisogno anche loro si attivano. Vienici a trovare a SMAU'96, ti aspettiamo.



Scusi, mi da un "Platinum Disk?"

Cara redazione,

e' la prima volta che vi scrivo, e, a parte i complimenti per la rivista, volevo chiedere perché nel mio paese il vostro giornale esce a fine mese, è normale?

Io sono un gran appassionato di video game dall'era del C64 (che possiedo ancora) e avendo un P133 con 32 Mb di RAM, non ho resistito dal comprarmi anche il Playstation, del quale sono

molto contento anche se dedico ancora al PC la maggior parte del mio tempo.

Detto questo perché non mettete la demo giocabile di F1GP 2 nel vostro Silver Disk?

Bye,

Ivan
<ivan.cremonini@imola.nettuno.it>

Arghhhh, com'è che hai chiamato il nostro CD "Silver Disk"? Forse hai fatto un po' di confusione, anche se effettivamente questo nome è stato coniato dal BDM, quando ancora lavorava per un altro editore...

Questioni nominali a parte, non abbiamo messo un demo di F1GP 2 nel CD perché ancora non ce n'è in giro uno.

Sicuramente, se la Microprose avrà la bontà di realizzarlo (già sono lenti con il gioco!), non esiterò ad inserirlo nel CD di PC Game Parade.

Per la data di uscita di PC Game non ti preoccupare: la rivista usciva a fine mese in tutta Italia, ma questo non significa che fosse perennemente in ritardo, semplicemente aveva una data di uscita spostata di 15 giorni rispetto alle altre testate (già da questo numero comunque dovremmo riuscire, sfiga permettendo, a riallinearci in maniera ottimale!).



P6, DVD e compagnia bella.

Mitica Redazione,

Non vi ringrazierò mai abbastanza per lo splendido lettore di file Mod. Mi raccomando che il prossimo CD ne sia pieno (di canzoni intendo, non di player). Inoltre complimenti per la recensione di qualche tempo fa su "Island Peril", l'unica cosa non "brutta" riguardante quel &!$$% di gioco. Interessante notare le fresche conoscenze del BDM in L.A. (dalle foto si direbbero delle caste educande).

Infine una domanda che potrebbe interessare un po' tutti. Avrei intenzione di acquistare un P133 nuovo di zecca ad un prezzo interessante (cominciano diverse promozioni sui P133&C), ma non è che allo SMAU di ottobre troveremo nuovi processori tipo P6, che di fatto scalzeranno i "preistorici" Pentium?

OK, i prezzi saranno notevolmente più alti (è ovvio), un P133 sarà in grado di fare girare bene qualsiasi gioco per un bel po' (già meno ovvio), ma non è che si creeranno nuovi standard (come i lettori CD-ROM che a fine anno saranno sostituiti dai cugini DVD), tali da farci rimpiangere di avere acquistato troppo in fretta?

Certo la visione è un po' pessimistica, ma tra di voi non si dice niente? Complimenti a tutti per la rivista di mese in mese sempre in crescita (dopo il cambio della guardia ero un po' riluttante... ma devo ricredermi).

10 Giga di saluti a tutti.

Fender St
<fender@mbox.vol.it>

Mi sono ripromesso di scrivere un libro sulla nostra trasferta a Los Angeles e in effetti lo meriterebbe. La questione delle foto è alquanto singolare, perché il BDM sosteneva di non essere capace di usare la mia macchina fotografica e perciò in tutte le foto io ero sempre dall'altra parte... scherzi a parte, ho anch'io i miei trofei.

Ma veniamo al problema da te sollevato; personalmente penso che il tuo discorso sia giusto, ma purtroppo la situazione sarà sempre la stessa: ci sarà sempre un processore più veloce e potente di quelli attuali. Un dato di fatto è che comunque nel periodo di SMAU fioccano le offerte e sicuramente sarà il momento giusto per acquistare, stando attenti a non farsi rifilare "bidoni". Il P6 non è così lontano come sembra, ci sarà da attendere invece almeno un anno per i processori MMX di Intel, velocissimi e progettati per applicazioni multimediali e videogiochi. I lettori DVD non saranno certamente alla portata del pubblico per fine anno e il CD-ROM rimarrà lo standard per parecchio tempo ancora. Probabilmente però si abbasseranno i prezzi dei masterizzatori e potremo utilizzare i comodi dischetti argentei come veri e propri floppy disk. Il duemila sarà l'anno dei maiali volanti e dei tostapane iridescenti e con questo si chiudono le mie profezie sul futuro prossimo venturo (Nostradamus in confronto è un pivellino!).



Allegriaaa!

Gentile Redazione di PC Game Parade,

sono un ragazzo di 16 anni e compro la vostra rivista già da molto tempo, con molta soddisfazione soprattutto da quando vi è venuta la grande idea della versione CD.

A me ne è venuta un'altra che reputo graziosa: perché non mettete un quiz nella vostra rivista? Mi sono risposto da solo ed eccovi una quiz sui videogiochi al quale i lettori potranno provare a rispondere.

Quiz:

1) Chi è il direttore audio di Fifa 96?

2) Di chi è il commento audio di Scudetto (Championship Manager 2)

3) Come si chiama il Mech più basso di MW2?

4) Quanto pesa un dischetto da 3,5"?

5) Come si chiama il cane poliziotto della Lucas?

6) Da quanti dischetti è costituita la versione originale di The Big Red Adventure?

7) Cosa vuol dire "SWAT"?

8) Per quale software house lavora Geoff Crammond?

9) In quante lingue è scritto il manuale di Sensible Soccer?

10) A quale pagina del manuale di F1GP Manager compare la foto di Lauda?

11) Come si intitola l'ultimo capolavoro della Activision?

12) Che cos'è il "Death Saber"?

13) Quanto misura il diametro di un CD?

14) Quale gioco ha utilizzato lo stesso schema di Dune 2?

15) Quale software house ha realizzato Assault Rings?

16) Chi sono Akira Yuki e Wolf Hawkfiel?

17) Su quanti CD è Phantasmagoria della Sierra?

18) Come si chiama la simulazione di acrobazie aeree della Disney?

19) Di che anno è A-Train della Maxis?

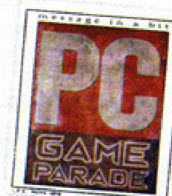
20) Di che genere è Zool 2?

Risposte:

1) Rob Bailey
2) Enzo Cappucci
3) Nova
4) 20 g
5) Sam
6) 12
7) Armi e tattiche speciali
8) Microprose
9) 4
10) pagina 33
11) Zork Nemesis (hai visto Spycraft? NdKDM)
12) L'arma più potente di Abuse 105
13) 12 cm
14) Command & Conquer
15) Psygnosis
16) Sono due personaggi di Virtua Fighter Remix
17) 7
18) Stunt Island
19) 1992
20) Platform

Marco Baldini

Questa lettera non ha bisogno di commento, non ho avuto tempo per controllare che le risposte siano corrette (e poi si reputa un redattore esperto NdHype), ma mi fido di Marco (e me lo vedo con la bilancia di precisione a pesare il dischetto da 3.5"). Sei un grande!



Shut Down, Please

Bye, Bye

Anche questo mese è tutto. Finalmente anche noi possiamo partire per il mare. Immaginate la scena con me, il BDM, Andrea Simula e il Lele, schiacciati sui sedili della Seat Ibiza di NKZ, l'ombrellone che spunta dal tettuccio e il fido Pentium 120 portatile nel bagagliaio.

A risentirci tra un mese esatto, ma prima vorremmo ringraziarvi, oltre che per le lettere arrivate, anche per le telefonate, siano esse di critica che di complimenti. Come dire... fatevi un applauso!

Accidenti a Pandora Directive! Sì, perché questo demo da quasi 300 Mb si è "ciucciato" metà del CD-ROM di questo mese. Questo mese quindi vi prego di accettare le mie scuse per l'esigua quantità di giochi, ma vi invito a tenere conto della qualità. Pandora Directive non ha bisogno di commenti, si tratta del seguito di Under a Killing Moon, punto e basta.

Orion Burger è un avventura grafica alla Lucas, ottima grafica e tono divertente. Time Commando è un gioco particolare che sfrutta un nuovo motore grafico 3D.

La vera sorpresa di questo mese è comunque la nuova interfaccia grafica, correte a vederla e poi tornate qui a leggere!

Benché la grafica sia molto curata, il programma funziona senza rallentamenti e soprattutto ho risolto quei problemi di visualizzazione dei colori che affliggevano alcuni PC. C'è anche una nuova parte dedicata agli speciali, questo mese l'inaugurazione avviene con Command & Conquer: Red Alert. Tutto il materiale a nostra disposizione è rappresentato da degli artwork, ma il titolo promette bene, come potrete constatare voi stessi visionando il materiale.

Purtroppo questo mese non ci sono i video di anteprima, per il semplice motivo che non ci stavano nel CD; ciò che abbonda sono invece i temi del desktop per Windows 95: ben 12!

Per i giochi, prometto di rimediare il mese prossimo con una quantità spropositata di demo, vi ricordo infatti che all'inizio di Settembre ci sarà l'ECTS e in genere con tutto il materiale che ci portiamo a casa si potrebbero riempire decine di argentei dischi. Buon divertimento!

KDM

CD GAME PARADE 23

Istruzioni

Windows 95

L'interfaccia grafica permette di lanciare direttamente da CD quei giochi che lo consentono e di installare in hard disk gli altri. Il programma dovrebbe partire in automatico quando si inserisce il CD nel lettore, ma se proprio vedete che non succede niente basta eseguire il comando PCGAME nella directory principale del CD. L'interfaccia è ottimizzata per una risoluzione di 800*600 in 65.000 colori.

Con un numero di colori più basso, ad esempio 256, le sfumature potrebbero non essere visualizzate correttamente, ma questo non compromette l'esecuzione del programma.

I giochi sono stati tutti testati in ambiente Windows 95 e non presentano problemi, se tuttavia vi vengono mostrati dei messaggi d'errore, prima di allarmarvi e chiamare un tecnico, provate a riavviare il sistema in modalità MS-DOS e lanciare l'interfaccia testuale seguendo le istruzioni qui sotto.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco.

In questa interfaccia non sono contemplati i giochi per Windows, lo shareware e i temi del desktop.

Demo

Pandora Directive

Il seguito di Under a Killing Moon, il primo vero film interattivo della storia dei videogiochi.

Dagli inventori di un genere ci si aspetta sempre qualcosa di particolare e questo demo da quasi 300 Mb non delude di certo. Il demo funziona esclusivamente in Windows 95 e consente di vedere alcune sequenze di gioco, giocare in una ambientazione e dialogare con tre personaggi.

Sempre all'interno del demo sono contenuti dei video musicali tratti dalla colonna sonora del gioco e alcuni filmati di presentazione di altri prodotti Access.

Orion Burger

La US Gold ci propone una avventura grafica alla vecchia maniera con grafica da cartone animato.

Il vostro compito è di impedire ad una grande catena intergalattica di fast food di conquistare l'universo. Il demo non gira in Windows 95, ma è comunque possibile installarlo dall'interfaccia grafica. Per lanciarlo in DOS digitate invece "DOSGAME 1".

Time Commando

Un demo frutto della mia breve visita/vacanza a Londra. Un gioco difficile da etichettare, si tratta essenzialmente di un beat'em up, ma con grafica 3D stile Alone In The Dark. Insomma, giocatelo e capirete.

Per installarlo in Windows 95 basta cliccare sull'apposita icona all'interno dell'interfaccia grafica. Il programma di installazione non crea icone sul desktop, infatti per lanciare il gioco bisogna riutilizzare la nostra interfaccia grafica oppure lanciare il programma "setup" nella directory "timeco". Da DOS basta invece digitare il comando "DOSGAME 2" nella directory principale del CD.

Chaos Overlords

Un gioco di strategia per Windows 95 con ambientazione futuristica, lo scopo è estendere il proprio dominio a tutte le zone controllate dagli avversari. Il demo si può installare esclusivamente dall'interfaccia grafica e non gira in DOS.

Daley Thompson Decathlon (pulsante BJD)

Dal titolo si dovrebbe già capire di cosa si tratta.

Questo Bruce Jenner Dechatlon verrà commercializzato in Europa con il nome di Daley Thompson Dechatlon, cambia il nome, ma la sostanza è la stessa. Il demo consente di cimentarsi in due sole discipline, solo per Windows 95.

PBA Bowling

Per tutti gli appassionati di birilli, ecco un divertente simulatore di bowling. In realtà si tratta di una versione per Windows 95 di un gioco per DOS uscito qualche mese fa, comunque vale la pena dare un occhiata.

S.T.O.R.M.

L'ultimo demo di questo mese è un gioco uscito prima dell'estate. Attenzione: questo



CD GAME PARADE: powered by Winzip 6.1

Questo mese c'è una grossa novità, infatti la versione di Winzip che trovate nel CD è la 6.1. Ma non è tutto, infatti da oggi anche gli utenti di Windows 3.1 potranno usufruire di questa utilissima utility, semplicemente lanciando il programma "setup" nella direcotry "share/winzip".

Winzip è un programma di compressione/decompressione che sfrutta l'engine del pkzip, ma è compatibile anche con i formati arj, lha e arc. Personalmente lo ritengo il migliore del suo genere e sono onorato del fatto che gli autori abbiano scelto PC Game Parade come canale di diffusione ufficiale, fornendoci questa nuova versione multiformato. Vi ricordo comunque che si tratta di una "evaluation version" di 30 giorni e che scaduto questo tempo sarebbe doveroso registrarsi per ottenere la versione definitiva.

gioco non funziona assolutamente in Windows 95 e anche in DOS richiede parecchia memoria convenzionale libera.
Personalmente su alcuni PC non sono riuscito proprio a farlo funzionare, mentre su altri non da problemi. Dall'interfaccia grafica del CD è comunque possibile installarlo in hard disk, mentre se volete farlo da DOS dovete digitare il comando "DOSGAME 3".

Shareware

Wintune 95
Il computer del vostro vicino di casa è più veloce del vostro?
Scopritelo con questo programma di test, il migliore sul mercato, con possibilità di realizzare grafici e tabelle comparative dei vari sistemi analizzati.

Seq-303
Si tratta di un sequencer per realizzare pezzi strumentali.
Dall'interfaccia grafica, il programma viene lanciato direttamente, per installarlo invece è necessario copiare la directory "seq303" del CD nel vostro hard disk.

Screen Thief 95
La versione per Windows 95 di un ottimo programma per catturare le schermate video e salvarle in diversi formati. Questa semplice operazione è ben nota a tutti noi e si trasforma talvolta in un vero e proprio tormento.

Stickits
Un semplice programma per realizzare appunti e note da "appiccicare" sul proprio desktop.

CD Equaliser
Un equalizzatore grafico che entra in gioco quando si ascoltano CD musicali con i vari lettori per Windows.

Mod for Windows
Per ascoltare i moduli musicali presenti nella directory 'mods' è necessario questo programma.

Temi del desktop
I temi del desktop sono combinazioni di immagini, suoni ed icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus!
Dopo la carestia di temi dello scorso numero, ho deciso di farmi perdonare. In che modo? Con ben 12 nuovi temi: Duke Nukem 3D, Quake, Paco de Lucia, Sonic, Transformers, Sherlock Holmes, Gargoyles, Golf, Il Signore degli Anelli, U2, Animaniacs e Ritorno al Futuro. I temi si trovano nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Winzip che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vosto hard disk (il percorso standard è : C\programmi\plus!\themes, ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti dei file di testo con le istruzioni relative ad ogni tema.

Patch
I patch sono dei programmi gratuiti rilasciati dalle software house per correggere alcuni errori presenti nei giochi o più semplicemente fare delle modifiche in meglio.
Per installare il patch che vi interessa individuate la directory 'patch' sul CD e seguite le istruzioni che seguono.

Quake *Ver 0.92*
Il primo patch per la versione shareware di Quake.
Copiate i file nella directory del gioco e lanciate il comando "install".

Formula 1 Gran Prix *Ver 1.05*
Questo patch permette di aggiornare il gioco con l'opzione per giocare via modem.
Per installarlo è necessario copiare il contenuto della directory in quella dove avete installato il gioco e lanciare il comando "update".

Anvil of Dawn *Ver 1.1b95*
Questo programma risolve alcuni bug del gioco e permette di lanciarlo in Windows 95.
Copiate i file nella directory del gioco e digitate "anvup"

Descent 2 *Ver. 1.1*
Per aggiornare questo capolavoro della Interplay non dovete far altro che copiare l'unico file presente nella directory in quella dove avete installato il gioco e poi lanciarlo.

Empire II *Ver. 1.01*
Per aggiornare il gioco è necessario lanciare il comando "upd_e2" dopo averlo copiato in hard disk.

Heroes of Might & Magic *Ver. 1.2*
Un patch per risolvere problemi in Windows 95, ma anche altri piccoli bug. Per installarlo copiate il file "heroes" nella directory del gioco e lanciatelo.

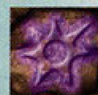
Darkside of Xeen *Update*
Copiate i file nella directory del gioco e lanciate il comando "install".

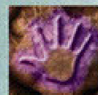
Soluzioni
Questo mese tocca a Prisoner of Ice, gioco ambientato tra i ghiacci e ispirato ai racconti di H.P. Lovercraft, e Woodruff, demenziale avventura grafica, non priva però di enigmi.
Ogni mese cercheremo di pubblicare più soluzioni possibile, ma se avete qualche richiesta non esitate a farla. Lo stesso discorso vale se avete qualche soluzione da inviarci che vi farebbe piacere vedere pubblicata sul CD o sulla rivista, siamo aperti ad ogni collaborazione di questo tipo e soprattutto Matteo Pavesi potrebbe riposarsi un po'.
Le soluzioni sono in formato TXT, RTF e HTM. L'ultimo può essere visualizzato con un navigatore World Wide Web come Netscape e permette di saltare direttamente dal testo alle immagini, che altrimenti vanno aperte separatamente con un programma di grafica.

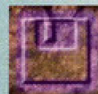
E inoltre...
Anche questo mese nella directory "stuff/icone" trovate delle divertenti icone per Windows 3.1/95: Quake, Kiss, X-Files e NBA.
La directory "abuser" contiene un programma un po' particolare: si tratta di un generatore casuale di insulti, fortunatamente in inglese; un occasione per farsi una cultura in vista di un possibile viaggio nel Regno Unito.
Ci sono poi i nuovi Power Toys per Windows 95, le cui istruzioni si trovano nella directory "krlntoys", e Wprinter, un programma per gestire le stampanti direttamente dalla barra delle applicazioni.
Nella directory "mods" sono presenti come sempre dei moduli musicali, il programma Fast Traker e una selezione di strumenti musicali (questo mese si tratta delle tastiere).
Alcuni mods (quelli con estensione .s3m) sono realizzati da un gruppo di musicisti che lavorano abitualmente su PC e ci sono stati inviati da Marco Foco. Per avere maggiori informazioni vi rimando alla rubrica musicale qualche pagina più avanti.

Legenda
Ecco le funzioni delle icone che compaiono nelle schermate dell'interfaccia grafica.


Anteprime: Permette di passare alla schermata delle anteprime contenente i filmati dei giochi di prossima uscita.


Speciale: Ogni mese uno speciale su un gioco o una software house, realizzato con schermate inedite e art works.


Demo: Il piatto forte del CD sono le versioni dimostrative dei giochi commerciali, per DOS e Windows 95.


Shareware: utility e programmi per Windows in versione dimostrativa, direttamente da Internet.


Audio off: toglie il sonoro.


Audio on: abilita il sonoro.


Aiuto: Visualizza la schermata di aiuto.


Uscita: poco originale, ma indispensabile. Serve per uscire dal programma.

Music 4 the people

Lo speciale musica, come ci aspettavamo, è risultato un successone. Ecco quindi la seconda puntata.

a cura di Stefano Gradi

Ciao a tutti, come avrete notato questo mese abbiamo a disposizione soltanto una pagina: colpa dell'incredibile ed inaspettata quantità di materiale giunta in questo periodo, ma spero di riavere il mio spazio già da ottobre. Se vi piace questa rubrica, se volete trattare anche altri argomenti (sempre in ambito di musica creata con il computer), fatemelo sapere e, se siete in tanti a essere interessati, le pagine non salteranno più. Il mese scorso, oltre ai moduli completi, abbiamo inserito sul CD anche una collezione completa di bassi con i quali dovreste essere stati in grado di iniziare a comprendere i segreti del Fast Tracker. Sul CD di questo mese troverete una collezione di strumenti simili a dei pianoforti, così sarete in grado di realizzare dei moduli orecchiabili. Se volete potete anche utilizzare i campionamenti presenti nei moduli: per far questo caricate in memoria il file mod contenente i suoni desiderati; nella stessa finestra, a destra, potete vedere una lista dei sample inseriti. Molte volte i nomi originali vengono alterati quindi per trovare ciò che desiderate dovrete andare per tentativi; cliccate sulle righe contrassegnate dai numeri da 01 a 09 e, successivamente, premete un tasto attivo; generalmente è meglio premere la Q, che corrisponde alla nota americana C-4. Di solito i sample vengono digitalizzati con questa tonalità, sentirete così il suono originale. Una volta individuato il suono desiderato dovrete salvarlo potendo scegliere fra due formati: l'SMP o l'XI. Con il formato SMP, si registra soltanto la forma d'onda, mentre le informazioni riguardanti gli effetti aggiunti non verranno salvati. Il formato XI è il formato interno del Fast Tracker: uno strumento salvato con questo formato contiene anche dei dati riguardanti il volume, il panning, eventuali loop ed effetti applicati. Un modulo è un insieme di più pattern, ogni pattern è solitamente composto da 64 battute (volendo si possono aumentare o diminuire a seconda delle esigenze); possiamo immaginare il modulo come una linea con due estremi, l'inizio e la fine, mentre i pattern sono tutti i segmenti nei quali è divisa la linea e non è necessario che siano tutti uguali (meglio di no, il brano sarebbe un po' ripetitivo) o tutti diversi; di solito si incontrano due o più segmenti uguali o ripetuti. Le linee sono i punti dai quali sono costituiti i segmenti e ogni punto corrisponde a una battuta. Per comporre una melodia è sufficiente porre le note desiderate sulle battute, ricordando che per suonare due suoni contemporaneamente sono necessari almeno due canali. Appena caricato, il Fast Tracker presenta nella parte inferiore un solo pattern, se si desidera aggiungerne altri, bisogna selezionare Add nella finestra superiore in alto a sinistra. Per inserire le note all'interno del pattern bisogna premere la barra spaziatrice, fatto questo dovrebbe apparire una cornice scura intorno allo schermo; per selezionare il canale e la posizione voluta cliccate con il mouse sul punto corrispondente. Premendo i tasti funzione da F1 a F7 selezionerete la tonalità desiderata della scala principale (quella di default è la quarta) che corrisponde ai tasti che vanno dalla Q alla U in una normale tastiera QWERTY. La lettera Q corrisponde al DO italiano, le lettere successive seguono la normale scala musicale; il Fast Tracker utilizza la notazione americana che prevede lettere dell'alfabeto seguite dal numero della tonalità, qui di fianco troverete un piccolo box con la relativa tabellina. Prima di iniziare a definire il ritmo scegliendo i bassi, vi conviene impostare la velocità e il numero di battute al minuto (BPM, Beats Per Minute); normalmente un pezzo underground è sui 90BPM, un brano di musica dance è sui 120BPM e un pezzo techno sui 160BPM. Ok, purtroppo lo spazio a mia disposizione è finito, arrivederci al mese prossimo. Hit the Disco!

Riportate di seguito troverete l'elenco delle note italiane e delle rispettive traduzioni internazionali:

DO = C
RE = D
MI = E
FA = F
SOL = G
LA = A
SI = B

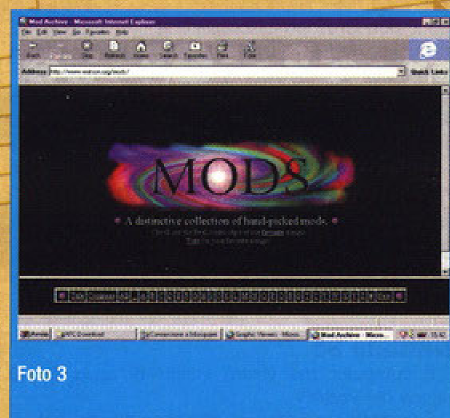


Foto 3

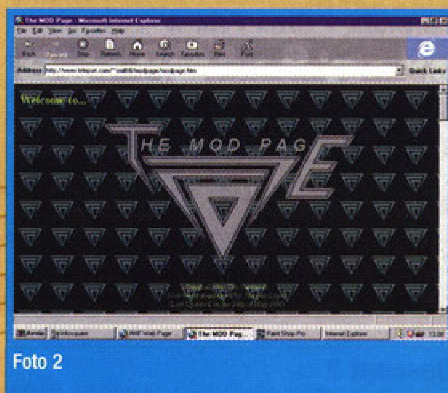


Foto 2

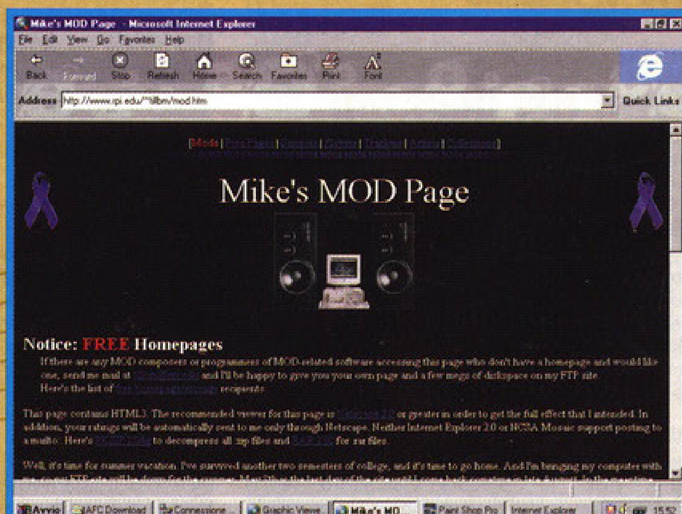


Foto 4



FFoto 1

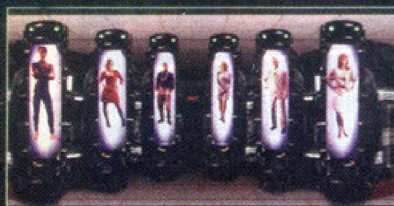


Microfono incluso nella confezione

VIRTUAL CORPORATION™

UNA ESILARANTE CORSA AL SUCCESSO!

Gioco interattivo a comando vocale ambientato in un prossimo futuro in cui il telelavoro è realtà. Non c'è spazio per i deboli, solo i più forti hanno possibilità di sopravvivere.







SCENARI REALISTICI IN 3D

ECCITANTI GIOCHI INTERATTIVI ALL'INTERNO DEL GIOCO STESSO

AMBIENTAZIONE A COMANDO VOCALE

OSTAMENTI IN

INTERAGISCI CON DIFFERENTI PERSONAGGI

LISA UNIT

STEPHANIE OWENS

LINDA WORTH

NEWS SERVER

BEN OWENS

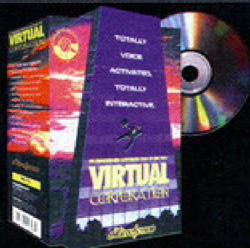
Il tuo compito è di essere assunto dalla più potente azienda del futuro, la Pogodyne Systems, e di ascenderne tutti i gradini del potere fino a diventarne il Presidente. Nella confezione è incluso un microfono.



IN ITALIANO

L. 89.000

IVA INCLUSA



Direzione operativa e commerciale:
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836
e-mail: italia@microforum.com

Ufficio di rappresentanza:
Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742

Microforum®

MASTERS OF THE NEW ART

IN GIRO SI DICE CHE...

Ibm presenta le schede di rete più veloci della luce. La multinazionale Biancazzurra ha annunciato la vendita delle schede di rete basate su tecnologia Token Ring più veloci del mondo. La cosa interessante riguardo questi "gioiellini" (o presunti tali) è il prezzo di vendita, fissato attorno alle 400 carte per la versione ISA e 100mila in più per la PCI. Altra singolare iniziativa promozionale lanciata da IBM per le neonate schede riguarda una vendita a prezzi scontati per chi acquista piccoli slot da 36 (!) pezzi. Se avete un'azienda o volete collegare gli svariati computer sparsi per la villetta di campagna (quella che di solito non scende mai sotto alle 105 stanze, bagni esclusi), allora recatevi di corsa nei rivenditori IBM a cogliere la vantaggiosa offerta.

Cdc Point sbanca tutto: 200 miliardi in sei mesi. La catena CDC Point, affiliata al marchio Computer Discount, ha realizzato un importante record commerciale (del quale credo abbiate letto qualcosa se siete nella folta schiera di lettori che danno un'occhiata, incredibile ma vero, anche ai titoli degli articoli. Paolo Lanzi, direttore generale di CDC Point ha affermato che "I risultati ottenuti sono particolarmente significativi perché testimoniano che con un'attenta azione di marketing è possibile raggiungere traguardi molto rilevanti". Non è lecito sapere come questo successo influirà nel marketing dell'azienda, ne se possa in qualche modo interessare i consumatori informatici, ma si sa, la missione del giornalista è quella di informare e io, modestamente, informai (viva Totò).

Logitech e il cyberspazio: incontro allo Smau? Quest'anno a SMAU Logitech presenterà una serie di prodotti innovativi che rivoluzioneranno tutte le linee di prodotti della casa svizzera (scanner, mouse ecc.). WingMan Warrior, ad esempio, è un rivoluzionario joystick studiato specificatamente per supportare i giochi di azione 3D (leggi : Doom, Quake, Duke Nukem and so on). Per quanto riguarda i sistemi di puntamento ecco arrivare un mouse (MouseMan) ed una trackball (SurfMan) entrambe cordless a onde radio. In particolare le nuove funzioni implementate riguardano dei tasti extra configurabili che permettono di eseguire con un solo click le operazioni più comuni. Il SurfMan inoltre è stato sviluppato specificatamente per la navigazione internet, e permette di gestire scroll, ritorni alle pagine precedenti e in generale tutte quelle operazioni tipiche del netsurfing. Infine per tutti i videoamatori digitali ecco il primo digitalizzatore a prezzo contenuto (e quindi in linea con gli altri prodotti Logitech): Snappy. La periferica non necessita di schede aggiuntive (si collega alla porta parallela) e permette di convertire immagini fisse e in movimento da una qualsiasi fonte (tv tuner, videoregistratori, laser disc e, ovviamente, telecamere. Appuntamento quindi allo stand H32, padiglione 11 per una prova di quelle che sulla carta sembrano le periferiche del futuro (cyber e non).

Con l'afa di fine estate un po' di ghiaccio non fa male, anche se e' azzurro...



Edward è uno strano ragazzino che un bel giorno si trova alle prese con un grosso problema: deve essere incoronato re, ma lui a dire il vero non ne sa proprio nulla (vabbé, l'avessi io questo problema!!!). Le cose quindi non sono affatto semplici, anzi, bisogna necessariamente soffermarsi sull'acidità del carattere del principino: Edward è stracolmo di problemi, soprattutto perché pare abbia un cuore di ghiaccio (forse è da qui che proviene il titolo?!?!?) e per lui si profila un ruolo più complesso di quello affidato a noi redattori. Insomma, tutto l'aiuto a sua disposizione consiste in un antico libro pieno di regole alle quali sono sottostati i suoi avi, ma lui di queste pergamene sembra proprio fregarsene. Dovrà affidarsi esclusivamente alla sua forza interiore per riuscire a superare le numerosissime prove che lo aspettano ad ogni angolo e spetterà a voi condurre il piccolo eletto verso il trono regale. Lo so, state già pensando che quanto vi ho detto non vi basta e allora ci aggiungo pure un po' di features: Blue Ice si presenterà come una stranissima sorta di avventura mista a vari puzzle, completamente ambientata in un universo surreale dalle atmosfere paradossali, tutto questo per rendere il giocatore incredibilmente coinvolto dallo schema di gioco. In più vanterà oltre 30 schermate grafiche in alta risoluzione contenenti una quantità strabiliante di enigmi da risolvere, una trama più coinvolgente di quella che vi ho appena descritto, una interfaccia più fantasiosa dello stesso gioco e per finire una vasta gamma di musiche d'ambiente. Il tutto richiederà almeno un 486 DX2 a 66 Mhz dotato di 8 Mb di RAM, di un lettore CD a qualsivoglia velocità e di una scheda audio tra le più diffuse. Per giocare a Blue Ice non dovremo attendere neanche tanto: il titolo è previsto infatti per il prossimo mese. Aspettatevi presto notizie fresche (e blu...).

A cura di **Alessandro "Zolthar" Debolezza**

La tempesta del futuro

Ultimamente la Sierra si sta buttando a capofitto sugli strategici, realizzandone una quantità incredibile. Cyberstorm è solo l'ultimo di questa lunga serie, ma ciò nonostante promette meraviglie: vi ritroverete a dovere comandare dei guerrieri dalle caratteristiche formidabili con l'unico scopo di liberare l'umanità dall'insidia dei Cybrid, dei terrificanti robots impazziti. In sostanza si tratta di un wargame adattato e incentrato sulla saga di EarthSiege 1&2, che promette di creare forte impatto emotivo nel giocatore. Avrete a disposizione una quantità infinita di armi futuristiche, vi troverete alle prese con complessi schemi di guerra per riuscire a raggiungere la vittoria finale, ma soprattutto dovrete manipolare geneticamente i piloti dei vostri robot d'assalto (chiamati Hercs) per renderli più reattivi, veloci e pronti all'azione, usufruendo della possibilità di controllare le loro emozioni o iniettando nel loro corpo particolari sostanze stimolanti del sistema endocrino. Potrete inoltre utilizzare 25 droidi d'assalto interamente configurabili (aumentandone ad esempio la potenza di fuoco o la velocità), sarete liberi di intraprendere delle vere e proprie campagne di guerra (dovrete ovviamente proteggere la vostra base e distruggere quelle degli avversari), con la possibilità di accumulare denaro investibile in processi di ricerca. Un engine molto evoluto vi permetterà di passare ore e ore di gioco sempre diverso, grazie alla fantastica opzione per la creazione randomizzata degli scenari e della posizione dei nemici in esso contenuti. Mi sembra accattivante, no? In più Cyberstorm vanterà una notevole intelligenza artificiale, il gioco multiplayer via rete, un 3D innovativo, una notevole grafica SVGA e una quantità impressionante di missioni di ogni genere. Le premesse ci sono tutte, per maggiori informazioni vi rimando alla futura (ma inesorabile) recensione.



A cura di **Alessandro "Zolthar" Debolezza**

Quando il due di picche non fa male

Il mitico Larry Laffer sta per tornare tra di noi e intravedo già il delirio espandersi tra la folla febbricitante. Nuove avventure e intrighi amorosi vi aspettano proprio dietro l'angolo e l'umorismo la farà come al solito da padrone, anche in questo settimo (sebbene sarebbe più giusto dire sesto) capitolo della fortunatissima saga resa celebre dal maldestro playboy "tuttofare" che tutti noi conosciamo. In questo episodio il nostro "rubacuori" ha prenotato una crociera sulla nave più bella dell'universo, il Bouncy. Con sua gradita sorpresa scopre che a bordo del transatlantico ci sono una marea di stupende ragazze e lui finisce col pensare che siano tutte quante attratte dal suo, ehm, fascino. Peccato che si sbagli di brutto! Nonostante ogni cosa vada per il verso sbagliato lui non si arrende e, donna dopo donna, viene a contatto con segreti, notizie, oggetti, stanze ed agganci sempre più interessanti: riuscirete a conquistare il capitano della nave e a concludere con lei una stupenda serata "positiva"? Insomma, il povero Al Lowe se ne inventa sempre di più per il nostro divertimento e da quello che si intravede fra le righe della press che ci è pervenuta sembra che l'ironia e l'umorismo questa volta saranno a livelli stratosferici. In più ci saranno una caterva di novità, come un'interfaccia grafica nuova di pacca e ancora più semplice della precedente, la possibilità di inserire la nostra foto direttamente all'interno del gioco sostituendo quella di Larry, un divertente puzzle "gratta & annusa" con odori, ehm, "micidiali", la possibilità di registrare dei dialoghi con le nostre voci, un 3D da favola che renderà le ragazze presenti nella storia delle vere e proprie "bambole", saremo liberi di passare da un luogo ad un altro senza doverci girare l'infinito e uno stile di gioco quasi cinematografico, con riprese da varie angolazioni per rendere il tutto più interattivo che mai. Beh, adesso aspettate prima di iniziare a sbavare, perché il gioco non è ancora finito (dovrebbe essere disponibile per il prossimo novembre) e anche se promette bene, sapete com'è ...

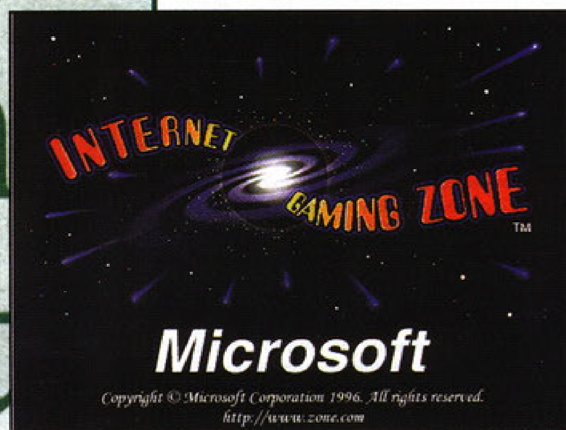
A cura di **Alessandro "Zolthar" Debolezza**



IN GIRO SI DICE CHE...

A.a.a. vendesi Warner Interactive. Time Warner ha deciso di vendere la sua divisione dedicata ai videogiochi. Dopo oltre 18 mesi di travagliati cambi (di nome, di staff e di strategie).
Il colosso americano ha preso la decisione di mettere in vendita al migliore offerente tutta la struttura, a un prezzo di poco superiore ai 50 milioni di dollari (bruscolini insomma).
Tony Adams, responsabile internazionale della compagnia, ha affermato che "La decisione di mettere in vendita la Warner Interactive è stata presa in pieno accordo con tutte le parti in causa, soprattutto con la dirigenza della Time Warner che ha manifestato l'intenzione di concentrarsi nel settore cinematografico e musicale.
Qualsiasi ipotesi o congettura è tuttavia prematura".Se qualcuno vuole fare un'offerta, può contattare direttamente la TW e proporre il progetto. Io inizio a mettere i soldi nel salvadanaio...

Il ritorno dei dinosauri. Sarà sicuramente l'evento del 1997.
Dopo il successo di Jurassic Park ecco arrivare sugli schermi di tutto il mondo Jurassic Park: The Lost World. Il seguito, diretto sempre dal mitico Steven Spielberg, è previsto per la prossima estate, anche se DreamWork Interactive e Sega hanno già opzionato i diritti per la trasposizione videoludica della pellicola.



Microsoft acquista Electric Gravity. Microsoft ha comprato la Elecrtic Gravity Inc. i famosi (almeno per chi naviga) creatori della Internet Gaming Zone, uno dei più popolari siti "giocosi" di Internet.
La zone propone classici giochi come il bridge, hearts (il gioco reso famoso dalla sua presenza in Windows 95), scacchi, dama ecc. permettendo a più utenti di sfidarsi su tavoli virtuali in tempo reale.
Speriamo che quest'acquisizione sia un'ulteriore possibilità di sviluppo per la geniale azienda, e che non porti all'impoverimento di questo interessante servizio (che, tengo a precisarlo, allo stato attuale è completamente gratuito).

IN GIRO SI DICE CHE...



Guerre razziali vietate in Germania. Gender Wars, l'ultimo titolo pubblicato recentemente dalla SCI è stato ritirato dalla vendita in tutta la Germania.
Le cause di questo divieto sono imputabili al contenuto del titolo, che viene considerato "controverso" e violento.
Il gioco (recensito nello scorso numero di PCGP) permette di guidare maschi o femmine allo sterminio della fazione rivale. "Non siamo sorpresi dal divieto imposto dalle autorità tedesche", spiega un portavoce della SCI," perché eravamo consapevoli che un titolo così violento e pieno di sangue poteva incorrere in questo genere di problemi, soprattutto in Germania dove per questo genere di cose sono ovviamente più restrittivi".

Codemasters abbandona il Megadrive. La Codemaster, famosa software house produttrice di MicroMachines I e II ha annunciato che il terzo capitolo della saga delle macchinine in miniatura, sarà la loro ultima produzione per il Megadrive, mitica ma un po' vetusta console della Sega. MicroMachines Military, questo il titolo della futura produzione, sarà comunque un gioco completamente nuovo e sviluppato in maniera coerente con le precedenti pubblicazioni e non un'accozzaglia realizzata in fretta e furia, questo almeno è quello che si evince dalle parole di Richard Eddie direttore marketing dell'etichetta.
Dopo quest'ultimo gioco (che comunque verrà convertito anche per altre piattaforme) la casa inglese si dedicherà esclusivamente a Playstation, PC, Playstation e Saturn.

Electronic Arts e Sega: un accordo per la svezia. E' ufficiale: la Sega approderà ufficialmente nei territori nordici con Virtua Fighter, distribuito sotto l'etichetta EA Nordic. Il direttore della divisione innevata, Stefan Lampinen ha detto "Siamo felici di avere la possibilità di distribuire le importantissime produzioni Sega".

Dopo Ea e Virgin anche Empire lancia l'etichetta "Super Budget". Dopo il successo delle compilation, Empire ha recentemente presentato la sua linea di titoli budget (ripubblicazioni di software a basso costo). Torneranno quindi a prezzo ridotto dei piccoli gioiellini del passato.
I titoli? Elite plus, Pacific Island, Shadow President, Empire soccer, Campaign 1 e 2, Pipemania, Twilight 2000 Megatraveller I e II e tanti altri.
Il costo di questi "low-price title" si aggirerà attorno alle 5 sterline (più o meno 10.000 Lire) sia per i giochi su un solo CD che per i titoli doppi.

Un Gremlin nella rete!

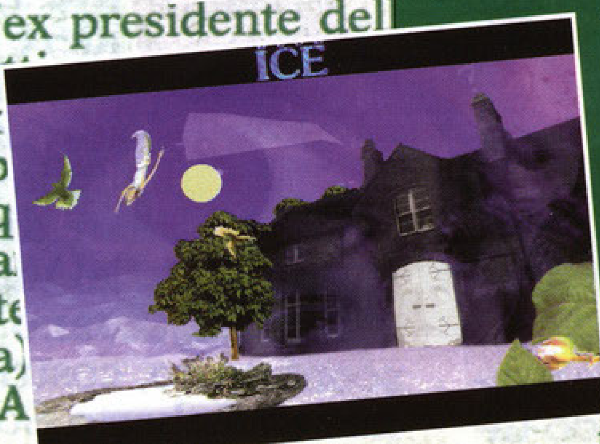
Gremlin Interactive, una delle più importanti software house europee (e mondiali), conosciuta per importanti successi come Euro 96 e Normality, ha finalmente presentato il proprio sito internet, suddiviso in sei zone che permettono di scaricare i più recenti patches (aggiornamenti) e "free add-on" dei prodotti della grande G (e non mi riferisco al mago!), informazioni e immagini dei progetti futuri, aiuti, tips (molto utili in avventure come il succitato normalità) ecc.
E' inoltre prevista una sezione "retrò" nella quale vengono ripresentati le vecchie glorie della casa dal marchio verde. In questi giorni è disponibile (per coloro i quali hanno installato uno dei vari emulatori di Spectrum) Bounder, uno dei primi giochi Gremlin datato 1986.
Per chi volesse mettere le mani su tutto questo ben di dio deve trascriversi il "difficilissimo" indirizzo del neonato sito che, neanche a dirlo, è **www.gremlin.com**



E' tempo di richiamare i cavalieri!

Mentre tutti quanti voi state per ritornare dalle soleggiate vacanze, quelli della Impression non si sono fermati (e nemmeno noi redattori aggiungerei io) e stanno per invadere nuovamente il mercato con un titolo decisamente accattivante: Lords of the Realms II. Molto tempo fa uscì un gioco di strategia molto avvincente che seppe conquistare il cuore di molti. Si trattava di una specie particolare di wargame ambientato in piena epoca medievale, precisamente nell'anno 1268: voi eravate un semplice nobile altolocato e passavate le giornate nella terribile agonia dell'amministrazione delle vostre terre. Finché un bel giorno non vi venne la brillante idea di puntare al trono regale e fu così che ebbe inizio la vostra corsa al potere. Forti di quel successo, alla Impression non hanno per nulla sottovalutato la possibilità di rendere ancora più bello un gioco di questo genere e indubbiamente avevano le idee molto chiare quando si sono messi a lavorare su Lords of the Realms II. Lo storyboard di questo sequel è molto semplice e accennarlo non costa nulla: il Re Edoardo I è appena deceduto e voi siete un nobile valoroso che non ha nulla da fare durante il giorno. Devo aggiungere altro? Credo di no in quanto mi sembra sottinteso quali siano le vostre intenzioni sul trono attualmente privato della corona. Per quanto riguarda il resto del gioco sono state mantenute le principali caratteristiche del suo fratellino, ma ovviamente ne sono state aggiunte molte altre, per rendere il tutto ancora più bello. L'ambientazione è molto curata e durante i combattimenti avrete a disposizione una quantità infinita di armi e mezzi, tutti quanti rispecchianti la realtà del dodicesimo secolo. Come se non bastasse ci sarà la possibilità di stringere dei trattati e/o delle alleanze, di commerciare e persino di insultare chi non ci va a genio. Sarà supportato anche il multiplayer via rete (fino a quattro giocatori) e quello già visto via modem, inoltre il titolo in questione vanterà un'interfaccia semplice e intuitiva per la gioia di chiunque. Durante tutto il tempo nel quale giocherete assisterete a notevoli animazioni di stile cinematografico e potrete ascoltare dei brani che vi dovrebbero proiettare indietro nel tempo. Il tutto è stato interamente creato in grafica SVGA (l'alta risoluzione dovrebbe essere parecchio bella da vedere, basta guardare le foto presenti in queste due pagine). Per finire avremo a disposizione ben sedici contee rappresentate alla perfezione attraverso le quali dovremo ricostruire la storia dell'Inghilterra. A Novembre dunque, per il verdetto finale. Nel frattempo mi raccomando, non smettete assolutamente di sognare!

A cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza



Mga Matrox Mystique

Avete mai avuto problemi a far girare i giochi in modo fluido e veloce in alta risoluzione? No? Allora significa che l'ultimo gioco che avete installato è Pac Man! Se la risposta invece è sì, niente paura: oggi con la scheda video Matrox Mystique i vostri problemi sono risolti. Allora, proviamo a fare un piccolo sondaggio: qualcuno conosce la pluridecorata scheda video MGA Matrox Millenium? Sicuramente la risposta è affermativa, ma se ancora ci fosse qualcuno che non sa di cosa stiamo parlando, forse è meglio fare una piccola introduzione. La scheda video Millenium è riconosciuta da ben 9 redattori su 10 come la migliore scheda video che esista sulla faccia del nostro piccolo pianeta azzurro. Ma perché allora non l'abbiamo tutti montata nel nostro PC? Forse perché non ci interessa avere un computer veloce, o più semplicemente per il prezzo non proprio abbordabile (intorno alle 700/800mila lire). Vista la situazione e il particolare interesse del mercato quei furbacchioni della Matrox hanno deciso di realizzare una scheda progettata per i videogiochi e le applicazioni multimediali... il suo nome è Mystique. La scheda monta un nuovo processore, derivato da quello della cugina Millenium, ma di una generazione avanzata (la quinta per la precisione!). I moduli di memoria sono invece di tipo SGRAM (Synchronus Graphic RAM); non mi chiedete cosa significhi, ma fidatevi: funziona veramente bene! Mystique è in pratica un acceleratore grafico per tutti i tipi di giochi, 2D e 3D. Le sue potenzialità comunque sono più evidenti nei giochi 3D, siano essi arcade o simulatori. Questo piccolo miracolo è possibile solo grazie al chip dedicato che gestisce direttamente le texture (cioè i file grafici che ricoprono le superfici dei poligoni), consentendo effetti di trasparenza e gouraud shading in tempo reale. Naturalmente l'ultima nata di casa Matrox, conserva la compatibilità con i driver delle precedenti schede, il BIOS invece è stato aggiornato con la stessa versione montata sulle nuove Millenium. In seguito sarà possibile fare un upgrade del BIOS con le versioni più recenti dei driver, reperibili su Internet gratuitamente o dal proprio rivenditore, aumentando così le prestazioni della scheda, anche in previsione di futuri nuovi standard. Per quanto riguarda il presente invece, la scheda supporta lo standard Direct3D di Microsoft, sul quale si basano la stragrande maggioranza dei giochi nativi per Windows 95. A livello di prestazioni multimediali, Mystique presenta anche un chip di accelerazione per video in formato AVI e MPEG, con una qualità di riproduzione a schermo intero (640*480) di 30 fotogrammi al secondo. Se poi volete dilettarvi a trasferire i vostri filmini delle vacanze in formato digitale, saranno presto disponibili una serie di schede aggiuntive (compatibili anche con la scheda Millenium) che, oltre all'acquisizione video, consentiranno inoltre di vedere la TV sul proprio monitor e di collegare l'uscita video ad un normale televisore. I requisiti minimi per montare Mystique sono un Pentium 75 con 8 Mb di RAM. Il prezzo invece è la parte più interessante di tutto l'articolo (ed è per questo che l'ho tenuto per ultimo!): la versione con 2 Mb di SGRAM costa intorno alle 400.000 lire, un po' di più invece quella con 4 Mb, che viene costa 600.000 lire. Vi rimandiamo al numero di Ottobre per una recensione vera e propria della scheda.



a cura di **Karim De Martino**

Mi si e' rotta la spada... Speciale Virgin

Titolo insolito, ma lasciatemi spiegare: visto che il primo speciale sui titoli Virgin è stato rimandato di un mese ho deciso, in maniera completamente arbitriaria, di prendere l'aereo alla volta di Londra per integrare ai Work in Progress riguardanti Daggerfall, Harvester, Red Alert, Pandora Directive, Scorched Planet e alla recensione di Hardline anche una succulenta preview di Broken Sword e dell'imminente Toonstruck. Scusate se è poco.

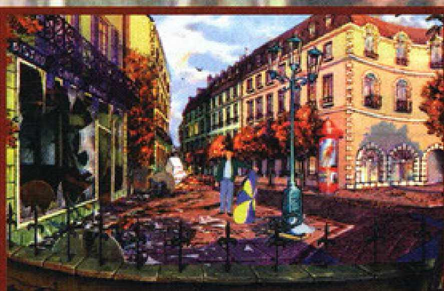
a cura di Stefano "BDM" Petrullo



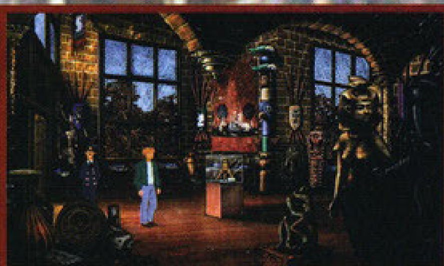
I due principali protagonisti dell'avventura: George (voi) e Nicole stanno parlando del più e del meno. Le comunicazioni telefoniche sono davvero importanti.

Come già anticipatovi nell'editoriale, questo mese mi sono concesso una vacanza a Londra, ma com'è possibile per un giornalista di settore arrivare nella patria delle software house senza visitarne alcuna? Semplice, non è possibile! E allora eccomi qui, nella camera 301 del Kensington Park Hotel (che è proprio dietro gli uffici della Virgin!) a scrivere di Broken Sword, vero e proprio evento ad opera dei Revolution Software. I più attenti tra di voi sapranno che questo team inglese è stato già fautore di un paio di interessanti avventure che hanno concentrato l'attenzione del pubblico sulla vecchia Inghilterra. Prima infatti dell'uscita sul mercato di Lure of the Temptress, primo adventure "made in Revolution" il monopolio di questo genere di prodotti era degli americani, nella fattispecie di Sierra e Lucasart. Le cose sono ora destinate a cambiare, ma andiamo con ordine...

Pochi giorni prima di partire per l'Inghilterra Dough Jones, PR di mamma Virgin, è venuto a farci visita dopo un incredibile pacco tiratoci il mese di Giugno (aveva infatti perso il passaporto all'E3 di Los Angeles, o almeno così mi è parso di capire) portandoci in omaggio, oltre ai soliti gadget quali penne, magliette ecc. anche un bel po' di materiale riguardante Daggerfall, del quale trovate una preview (cioé un Work in Progress, scusate, sapete com'è, l'abitudine!) su questo numero, una versione quasi completa di Harvester (che inizialmente avrebbe dovuto essere pubblicato dalla Merit), Pandora Directive, Scorched Planet, Hardline e Red Alert (tutti contenuti in questo settembrino ammasso di carta). Bene, visto che personalmente sono una persona difficilmente accontentabile, la sera a cena



L'apertura del gioco: non c'è che dire, le esplosioni sono veramente dannose.



In questo museo troverete un indizio veramente importante ai fini dell'avventura.

stavamo parlando del più o del meno e, accennando scherzosamente a un mio ipotetico viaggio a Londra, Dough decise di invitarmi a visitare gli uffici della Virgin, discutere su qualche esclusiva e bere qualche litro di birra (e su quest'ultimo punto permettetemi di darvi un consiglio: non bevete mai più di una pinta di Dogboulter, un tipo di birra inglese fautrice del mio crollo di stomaco proprio ieri sera. Unico ricordo che ho è la suddetta birra e Dough che mi sbatte in un taxi dicendomi che "domani mattina starai meglio, non preoccuparti!").

Ma passiamo al dunque: dopo essere giunto negli uffici della Virgin sono riuscito ad avere, dopo incredibili virtuosismi, una versione quasi recensibile di Broken Sword assistendo anche alla presentazione di Toonstruck (del quale parleremo più avanti). Come potrete vedere dalle foto che corredano quest'articolo ci troviamo di fronte a un'avventura che si presenta decisamente bene. Il vostro nome è George Stobbart e siete un nessuno come tanti altri, turista come tanti altri, americano come tanti altri che decide di prendersi una vacanza a Parigi, sempre come tanti altri.

Proprio in questa città avrà inizio l'avventura che vi porterà a girare mezzo mondo alla ricerca di un misterioso assassino collegato al tesoro dei cavalieri templari (sembra che questi ultimi stiano avendo un incredibile successo ultimamente... sono presenti in quasi tutte le avventure!).

Ohibò, tutto comincia in un bistrot: siete seduti al vostro bel tavolino tacchinando la cameriera di

Broken Sword


Settembre

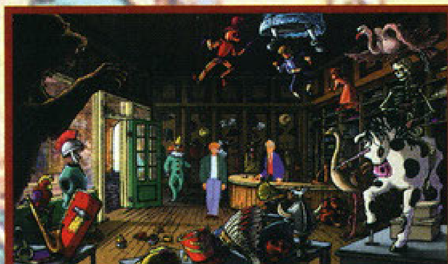

Windows 95

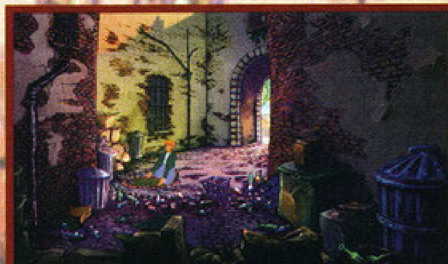

Avventura

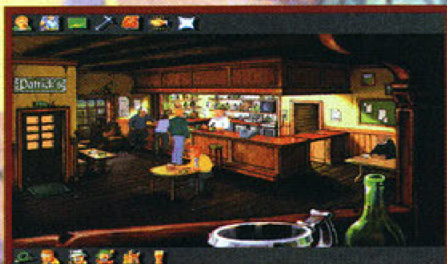



turno quando un simpatico clown irrompe nel locale, ruba una valigetta contenente dei preziosi incartamenti appartenenti a un distinto signore lasciando in cambio una fisarmonica contenente una bomba responsabile di far esplodere tutto l'ambaradan... Voi vi trovate coinvolti e, tanto per cambiare, siete inizialmente accusati di aver provocato tutto. Riuscite a discolparvi abbastanza in fretta, ma non siete contenti. Vi sentite in qualche modo legati al signorotto appena citato, lui è morto, voi siete vivi, ma vi dispiace talmente tanto di ciò che è successo che colti da un irrealistico senso di colpa decidete di non farvi i beneamati affaracci vostri buttandovi a capofitto in un'indagine che vi porterà a spasso per l'Europa. Fortunatamente non sarete soli soletti a risolvere i vari enigmi, ma potrete contare sull'aiuto di una fotoreporter francese molto, ma molto carina: tale Nicole Qualcosa (non mi ricordo il cognome, comunque non è che sia importante ai fini risolutivi di questo articolo). Grazie all'avvenente francesina infatti verrete a sapere come questo delitto sia probabilmente legato ad altri due già avvenuti in giro per l'Europa e aventi come comune denominatore la presenza di un assassino mascherato. Da qui cominciate a cercare indizi parlando con chi, assieme a voi, era presente sulla scena del delitto, recupererete indizi e otterrete prestissimo interessanti numeri di telefono. E proprio quest'ultimo oggetto si rivelerà molto utile durante il gioco. In quasi ogni locazione è infatti presente un telefono che potrete utilizzare per mettervi in contatto con Nicole o con un paio di altri personaggi quali un sarto che potrà darvi delle interessanti notizie su chi abbia recentemente commissionato un costume da clown... Se mi permettete di aprire una parentesi, questo elemento, apparentemente di contorno, manifesta una certa attenzione da parte dei programmatori non solo a tutti quegli aspetti tecnici che possono essere la grafica o il sonoro, ma anche il metodo con cui è stato sviluppato il "background" denota una professionalità fuori dal comune... Parlando dell'avventura vera e propria sto constatando con molto piacere come i film interattivi stiano cedendo il passo agli adventure tradizionali: è successo il mese scorso con I Have No Mouth, succede questo mese con Broken Sword (del quale vi proporremo la recensione tra trenta giorni), succederà il mese prossimo con la recensione (si spera) di Toonstruck...

Broken Sword fa della grafica la sua forza e delle animazioni il proprio stendardo; come potete vedere dalle foto sembra effettivamente di trovarsi di fronte a un vero e proprio film d'animazione (vi dice niente il nome Don Bluth?). Per ciò che concerne l'interfaccia avremo a nostra disposizione un puntatore intelligente che assumerà diverse forme a seconda delle cose che potremo fare: un mano indicherà un uscita, un paio di ingranaggi un punto d'interazione, una lente ci consentirà di esaminare un particolare e via via discorrendo. Come in tutte le avventure che si rispettino anche in Broken Sword potrete parlare con i più svariati personaggi: ognuno di questi è caratterizzato da particolari movenze e da un carattere ben preciso. Potrete chiedere a chiunque ogni informazione vi passi per la testa sfruttando le icone rappresentanti gli oggetti presenti nel vostro inventario o quelle inerenti a svariati argomenti e personaggi che conoscerete andando a zonzo per il mondo creato dai Revolution. Essendo questo solo un Work in Progress realizzato peraltro in tutta fretta, non mi sembra corretto esprimere un giudizio in qualche modo univoco su un prodotto che non è argomento di recensione, ma da quanto sto vedendo e giocando (come già detto infatti ho in mano una versione completa al 90%, manca praticamente solo la scatola) Broken Sword potrebbe rappresentare per il mercato odierno quello che la Lucasart potrebbe perdere a meno di non sfornare qualcosa tipo Monkey Island III. Per ciò che riguarda il tono dell'avventura non siamo a livelli demenziali, ma comunque un po' di sano humor c'è sempre, presente più che altro sottoforma di personaggi (l'aiutante dell'ispettore di polizia Rosso è un perfetto Groucho alla francese che cerca addirittura, all'inizio del gioco, di chiedere le generalità all'assassinato intimandogli cose del tipo "smetti immediatamente di non respirare..." non so rendo l'idea...). Mi rendo conto che lo spazio a mia disposizione si sta esaurendo (oltretutto la sfiga ha voluto che mi dimenticassi a casa Word, sto quindi scrivendo con Wordpad che non possiede il conteggio dei caratteri, porca pupazza!), comunque le informazioni che vi ho dato dovrebbero essere sufficienti a farvi un'idea del valore instrinseco ed entropico di questa poliedrica avventura... Buona notte!


Il negozio di costumi, il tizio è molto singolare... Pensate che vi regalerà anche uno di quegli affarini da nascondere nella mano responsabili di causare elettroshock...


Cosa ci sarà sotto quel tombino?


L'interfaccia in tutto il suo splendore: semplice, immediata e anche abbastanza carina da vedere!


I fondali sono qualche cosa di eccezionale; tanto per dirne una provate a guardare l'acqua di fronte al portone che riflette il portone stesso...

...secondo atto!

Horror, con un

Le avventure grafiche stanno diventando sempre più dei film interattivi e, dopo i primi tentativi molto film e poco interattivi, stiamo assistendo a una vera e propria rivoluzione. Questo nuovo prodotto che sarà pubblicato dalla Virgin sembra farà scalpore su tutti gli schermi...

a cura di Stefano Gradi

Indovinate che cos'altro ci ha portato Dough Jones (magari un po' in anticipo rispetto ai tempi), PR europeo della Virgin Interactive? Niente. No, sto scherzando, ma effettivamente doveva venire a trovarci in una bella mattina in redazione per mostrarci i nuovi titoli, invece era tremendamente di fretta e non ha avuto il tempo di incontrarci al nostro quartier generale... peccato avrei davvero voluto conoscerlo (non ti preoccupare, sarà per la prossima volta NdHype).

Poco male comunque poiché la sera in cui si è fermato a Milano, Stefano e Massimo hanno preso la palla al balzo e sono andati a cena con lui. Tra fiumi di bionda birra (almeno possiamo immaginare che sia andata a finire così conoscendo BDM e l'amore etilico degli inglesi) hanno fatto una bella chiacchierata a proposito dell'incredibile quantità di materiale che Dough aveva portato dall'Inghilterra ovvero ben sette CD, più alcune cartellette stampa. Sono sicuro che avranno parlato di videogiochi sì e no una mezz'ora, almeno a giudicare dai racconti di un raggiante caporedattore la mattina seguente.

Dopo avermi illustrato brevemente il contenuto dei supporti dorati, il suddetto mi ha incaricato di scrivere qualche pagina a proposito dei nuovi titoli Virgin e, dal materiale che mi ha fornito, sarei stato in grado di scrivere una rivista intera, peccato che non fosse possibile per ovvie ragioni (pensate com'è dura la vita del redattore, mi aspettano almeno altre due settimane di notti insonni, con varie tazze di caffè a tenermi sveglio tra un articolo da scrivere e cento pagine di chimica da studiare, sigh!).

Comunque preferisco tralasciare i contenuti delle altre conversazioni visto che queste non penso siano le pagine adatte (sapete, cosette che su una rivista non si possono mettere per via del comune senso del pudore, censure, ecc.), quindi accontentatevi di sapere questo e basta!

Ok, la smetto di tediarvi con i racconti della vita del sottoscritto (foss'anche ora! NdBDM); forse è il caso di giungere a parlare di Harvester, incredibile avventura "fantasmagorica" sotto parecchi punti di vista. Nel cappello introduttivo ho ricordato come ormai le avventure siano completamente diverse da quelle di qualche anno fa, i tempi di Day of the Tentacle, Indiana Jones an the Fate of Atlantis, Gabriel Knight I e di Monkey Island sono ormai passati e le nuove produzioni sembrano giungere direttamente da Hollywood (anche se qualche barlume di senso artistico si è visto con The Dig e si vedrà presto con altri titoloni, eh, eh).

Attori veri, filmati in full motion video ed effetti speciali sono all'ordine del giorno in queste produzioni ma, almeno per il momento, l'interattività è fortemente limitata; questo non sembra essere il caso di Harvester, un prodotto che dovrebbe rappresentare il giusto connubio tra filmati, effetti speciali, enigmi e interattività.

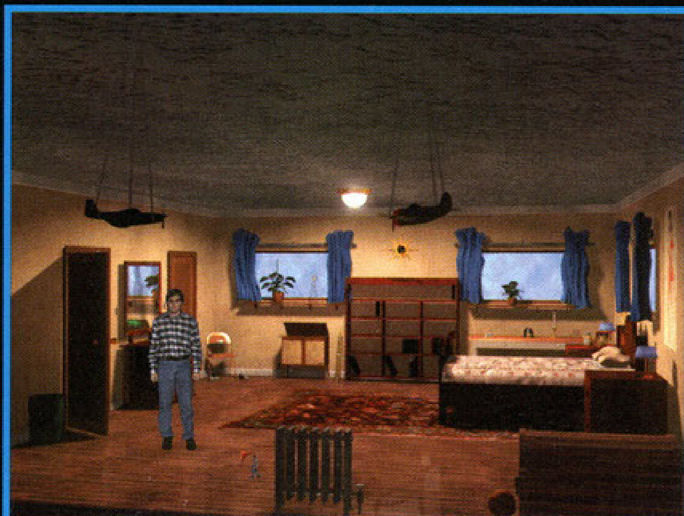
Scusate, apro una piccola parentesi, debbo dire che appena tornato a casa, colpito dalle qualità di questo gioco, mi preparo ad accendere il computer e a inserire il primo dei tre CD che compongono questa beta e, orrore, mi accorgo che il secondo è bucato. Avete capito bene, c'è un buco in mezzo, il supporto dorato è completamente inutilizzabile, speriamo di riuscire a reperirne un'altra copia in tempo per la chiusura del numero... (non so come mai sia successo, forse un sabotaggio, o forse il caldo che ha sciolto la pellicola protettiva, non so bene, ma qualcuno la dovrà pagare!)(Niente paura ragazzi, il CD è stato sostituito con uno nuovo e pure più lucente NdHype).

Dicevamo? Ah sì, vi stavo illustrando le mie sensazioni non appena ho avuto modo di provare Harvester: credo sia giunto il momento di narrarvi brevemente la trama, tanto per farvi immaginare la situazione.

Harvest è una piccola cittadina americana, all'apparenza normalissima anche se fornita della classica presenza inquietante rappresentata dal Lodge, sede di una strana quanto misteriosa setta religiosa (probabilmente anche propietari della tristissima catena americana di hotel Travelodge, nostro terrificante incubo durante l'ultimo E3! NdBDM). Quasi tutti gli abitanti della città ritengono che, una volta terminati gli studi, sia necessario affiliarsi e diventare degli adepti.

Steve, il protagonista, il personaggio che dovrete controllare, si è appena diplomato ed è pronto a sposarsi. Una mattina si sveglia, si stropiccia gli occhi e... vuoto totale! Non si ricorda più niente, né il suo nome, né quello dei suoi familiari, insomma un bel tubo! Scoprire che cosa è successo al suo mondo o, forse, sarebbe meglio dire alla sua mente è il vostro scopo e obiettivo per riportare la vita del povero e indefesso smemorato alla normalità.

Harvester è un'avventura grafica che si propone di offrire un'ambientazione cupa e pinea di terrore, in linea con una delle mode del


Il nostro povero Steve ha veramente la faccia di chi non ricorda più niente...


Nooo... ma adesso ce la prendiamo pure con i bambini! Se lo sapesse il telefono azzurro...

po' di ghiaccio


Per essere un gioco di ambientazione horror sembra che per adesso le cose siano alquanto tranquille.

momento: gli horror adventure. Grafica di altissima qualità, completamente digitalizzata e in alta risoluzione, utilizzata sia per le scene di gioco sia per le sequenze filmate. Grossa attenzione è stata riposta nella trama il cui scopo sarà quello di creare un'atmosfera tesissima grazie a immagini violente ed esplicite, combinate con una storyline che sia il più coinvolgente possibile; il giocatore dovrebbe immaginare di essere realmente il protagonista, dovrebbe scomparire l'impressione di essere davanti a un computer (forse però l'utilizzo di una visuale in terza persona non rende l'idea come quella in soggettiva, ma staremo a vedere...).

Il mondo di Harvester è strano, le persone non sono razionali visto che hanno reazioni e comportamenti al di fuori di ogni logica e visto che, dietro a ogni porta, si potrebbe celare una sgradevole sorpresa.

La realizzazione di questo titolo è avvenuta grazie alla Future Vision e a Gilbert Austin, l'ideatore del gioco; ha comportato oltre due anni di lavoro nei quali sono stati considerati e realizzati tutti quei fattori necessari al fine di produrre quella che, si spera, sarà la migliore avventura per personal computer mai creata.

Per le riprese sono stati reclutati oltre 100 attori professionisti e sono state effettuate in studios dotati di tutti gli ultimi ritrovati tecnologici in fatto di digitalizzazione audio-video e blue-screen capture (vi ricordo che la tecnica del blue-screen consiste nel filmare gli attori su uno sfondo blu o verde e, successivamente, elaborare le immagini al computer "bucandole", con il risultato che si può inserire qualsiasi fondale sintetico nei fotogrammi). Ogni personaggio del gioco è composto da più di 200 frame di animazione, mentre le riprese hanno richiesto circa otto settimane e in molti casi si è dovuto lavorare sia di giorno che di notte.

Harvester è costituito da più di 150 locazioni completamente digitalizzate e renderizzate, 12mila frasi doppiate da professionisti e un centinaio di sequenze d'intermezzo filmate.

I ventuno personaggi principali sono molto più dettagliati, infatti possiedono 300 frame di animazione, un carattere diverso l'uno con l'altro, movimenti e, ovviamente, caratteristiche differenti.

I moltissimi effetti speciali sono stati realizzati da professionisti nel campo dell'industria cinematografica coadiuvati da esperti programmatori che si preoccupavano di inserirli nel codice finale. Per dare vita alle terrificanti creature sono stati utilizzati programmi di modellazione tridimensionale quali 3D Studio della Autodesk e Lightwave 3D della NewTek, mentre i designer hanno speso più di ottomila ore-uomo per completare il lavoro assegnatogli.


Bell'arsenale davvero!



Ecco ciò che nessuno vorrebbe mai vedere.

Ma eccovi qualche "impressione di guida".

Il controllo del personaggio principale ha uno stile già visto: Steve è libero di muoversi per lo schermo in seguito a uno specifico comando. Sarà possibile interagire con gli scenari, a quanto pare in modo limitato, mentre con i personaggi di contorno sarà possibile dialogare per ottenere interessanti informazioni, soprattutto all'inizio.

L'interfaccia è quanto di più semplice ci possa essere ed è possibile scegliere se compiere tutte le azioni con il mouse oppure combinare l'uso di quest'ultimo con la tastiera; questa si rivela molto utile in particolari situazioni che vi spiegherò tra poco. Le azioni di Steve (non avendo un menu di scelta grafico o testuale che sia) vengono abilitate in base alla forma che assume il puntatore. Normalmente esso ha la la forma di una lente d'ingrandimento che serve per esaminare tutti gli oggetti attivi presenti: basta farla scorrere e, quando in basso sullo schermo appare il nome dell'oggetto, è possibile cliccare con il tasto sinistro e ottenere una descrizione più o meno particolareggiata dello stesso. Una volta esaminato un particolare, se è rilevante ai fini della risoluzione di un enigma, il cursore cambierà forma assumendo aspetti diversi: una manina per raccoglierlo e riporlo nell'inventario, una rotellina per usarlo da solo o in combinazione con altri, un fiammifero per dargli fuoco e bruciare anche l'ambiente circostante (no, scherzo, sarebbe stato bello ma purtroppo non è possibile).

Muovendo il puntatore su un personaggio, la "freccina" si trasformerà come per magia in una bocca ed in questo caso potrete iniziare un dialogo; potrei andare aventi per parecchio ancora, ma più o meno le cose stanno così.

Dicevo che anche la tastiera ha una certa rilevanza, infatti si utilizza in casi come il combattimento: il pestaggio ha più possibilità di riuscita se comandato a questo modo anziché con il mouse.

Eh già, in questo gioco è possibile pestare la gente, ma occhio, i combattimenti non ammettono un pareggio, o vincete o siete fuori; per intenderci: vince chi ammazza l'altro per primo. Un pestaggio di solito ha



Vabbè che abbiamo perso la memoria, però mi sembra esagerato tornare alla scuola elementare!

Harvester



Settembre



Ms-Dos Windows95



Avventura Horror





risultati terrificanti: ho provato a tirare dei pugni a persone innocenti e sono rimasto a dir poco sconcertato: un jab dritto al volto del padre della futura sposa di Steve (colpita anch'essa da amnesia totale), ha provocato lo sradicamento della testa del poveretto con spargimento di sangue; un innocente buffetto al volto del ragazzino addetto alla consegna dei giornali ha avuto l'effetto di turbarlo un attimo, ha tirato fuori

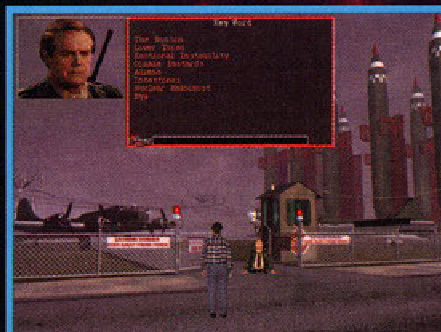

Megalomania americana: la meraviglia del cinemascope domestico...

dalla tasca dei jeans un revolver grosso come una casa e sparando, ha fatto secco il povero Steve.

Da queste e altre esperienze simili ho dedotto che il sangue sarà un particolare sempre presente nel gioco: infatti nelle opzioni è possibile disattivare tutte le sequenze macabre, rendendo accessibile questo prodotto anche a bambini (anche se non ne sono troppo convinto) e alle persone facilmente impressionabili; naturalmente, così facendo, il gioco perde molto.

Le prime impressioni comunque, sono state molto positive: la giocabilità sembra attestarsi su buoni livelli, la voglia di scoprire i misteri nascosti è tanta e la difficoltà sembra ben calibrata e, per quel che mi riguarda, non mi sono mai trovato nella situazione di non sapere dove sbattere la testa, almeno per quello che ho potuto provare in questi giorni.

La trama promette una storia lunga e ben sviluppata e quindi ritengo di poter dire che le ore di divertim... ehm, di terrore, saranno veramente tante. Purtroppo per poterci giocare dovrete aspettare ancora qualche settimana, visto che molti particolari devono essere ancora definiti, speriamo che tutte le buone promesse vengano mantenute nella versione finale, per cui vi rimando a una prossima recensione, naturalmente su PC Game Parade. Au revoir.


Sbaglio o manca qualcosa alla fisionomia di questo tizio?

Ecco l'immancabile mappa che vi consentirà di muovervi più agevolmente tra le varie locazioni.

Comanda e conquista Red Alert!!!

I GDI e i NOD sono tornati, o meglio, è tornato Command & Conquer, il gioco di strategia e azione più coinvolgente e accattivante mai realizzato (e anche il più venduto...).

a cura di Stefano Gradi

Oltre ai sette CD più un Syquest, il caro Doug ci ha portato una succosa cartella stampa contenente preziose informazioni e tantissime immagini (le più significative le trovate in questa pagina, sul CD allegato dovreste trovarle tutte o quasi) (confermiamo tutte! NdBDM) riguardo al seguito di Command & Conquer: Red Alert.

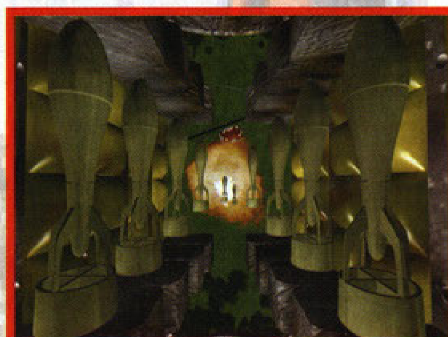
Sicuramente tutti gli acquirenti del primo episodio stavano aspettando questo follow-up ampiamente annunciato: infatti i Westwood Studios si erano già messi al lavoro subito dopo aver terminato C&C, convinti di aver realizzato un prodotto eccezionale, ma che poteva essere ampiamente migliorato con sequel, missioni aggiuntive e nuovi codici (di programmazione s'intende). Red Alert si avvale delle più moderne routine di intelligenza artificiale che renderanno il compito dei videogiocatori ancora più difficile: le armi e i mezzi a disposizione sono stati completamente rinnovati, così come la trama nella quale i GDI e i NOD non sono più le due fazioni in guerra. Nella nuova realtà proposta da Red Alert, il sig. Hitler non è mai esistito e al suo posto c'è il sig. Stalin, illuminato dalla sua sete di potere e di conquista. Gli Alleati devono riuscire a fermarlo prima che sia troppo tardi (vi siete mai chiesti cosa sarebbe successo se uno qualsiasi dei "grandi" guastatori del mondo avesse raggiunto i propri scopi?). Come nel precedente episodio, è possibile scegliere da che parte stare, o con gli Alleati per liberare l'Europa dalla morsa comunista, o con Stalin per completare l'opera appena iniziata.

Per coloro i quali volessero affrontare avversari umani é prevista la possibilità di giocare head-to-head via Internet o tramite rete IPX alla quale possono accedere sei giocatori; questo sarà possibile utilizzando la versione per Windows 95 (il gioco infatti comprende due versioni, una per DOS e una per le finestre di Guglielmo Cancelli).

Vediamo ora in dettaglio quali sono le peculiarità di questo titolo così tanto atteso iniziando da quella più evidente: l'alta risoluzione. Eh sì ragazzi, finalmente potremo ammirare degli stupendi paesaggi con una risoluzione di 640x480 pixel, anche se solo sotto Windows 95; sotto DOS sarà disponibile soltanto una ben più scarna 320x200. Questa differenza è dovuta al fatto che il seguito è stato sviluppato come applicazione nativa a 32bit, solo in seguito ne è stata preparata una versione per gli amanti del vecchio sistema operativo.

Ci sono più di trenta nuove unità e nuovi mezzi d'assalto comprendenti ladri, medici, cani d'attacco, spie, mine antiuomo, bombe al plasma, incrociatori, caccia MIG, paracadutisti e sommozzatori; insomma, i programmatori non hanno certamente dormito sugli allori. Il sistema di controllo è un'evoluzione di quello precedente: adesso i movimenti di truppe, carri armati, aerei e navi risultano più precisi. Pensate che potete anche fissare dei waypoints per creare dei passaggi obbligati. La complessità poi, è aumentata grazie alle già menzionate nuove routine d'intelligenza artificiale; come già avveniva nelle Covert Operations, completare una missione sarà veramente arduo, fortunatamente però potrete scegliere il livello di difficoltà. Le mappe sono grosse circa il doppio di quelle di C&C e sarà possibile crearne di nuove grazie all'editor dei terreni incluso, che permetterà parecchie ore di divertimento con gli amici. Da quello che abbiamo potuto vedere, Red Alert si presenta come un degno seguito e non come un semplice data disk: le innovazioni sono veramente tante, le missioni dovranno essere affrontate utilizzando nuove strategie e la situazione "storica" è completamente diversa.

Insomma, le basi per un nuovo successo ci sono tutte, non ci resta che aspettare la versione finale prevista per il mese di Ottobre e verificare con mano tutto quello che è stato promesso. Intanto godetevi lo speciale sul nostro, ormai maromoreo, CD-ROM...



Un massiccio bombardamento aereo visto dalla stiva dell'aereo.



Grazie all'alta risoluzione i particolari sono ben visibili.



Anche se sul cd troverete tutte le foto del caso, ve ne proponiamo qualcuna in questa pagina. Qui potete notare un po' di distruzione generale.

Red Alert



Ottobre 96



Windows 95/MS-DOS



Strategia





Ehi tu porco levale
Speciale Vi

No, state tranquilli, non sto parlando dell'ennesima pellicola dedicata a "Ritorno al Futuro", ma il dottor Emmet Brown sembra abbia deciso di collaborare alla realizzazione di un'avventura totalmente demenziale, Virgin ne è l'autrice, lo modestissimo unico giornalista italiano invitato alla presentazione.

a cura di Stefano "BDM" Petrullo



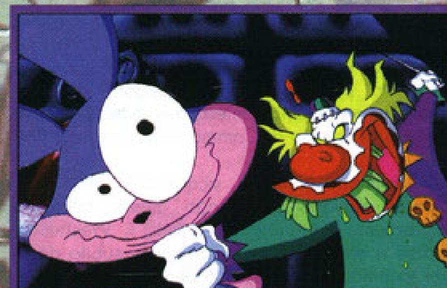
"Vai, o mio pesce, la libertà è un dono irrinunciabile per ognuno di noi". Scherzi a parte come potete constatare da voi la routine di scaling è decisamente ottima: provate a confrontare Lloyd con il personaggio alla destra del bagno!

È da un fracco di tempo che non scrivo a questo regime: ho appena finito di rileggere l'articolo su Broken Sword, constatare come non abbia ancora una copertina per il mese di Settembre, sono stato giusto oggi a far visita ad Allison Grant della Interplay (vi assicuro, una PR così è ben difficile da trovare!!!) assistendo alla presentazione di tutti i prodotti che verranno lanciati da qui ai primi mesi del prossimo anno. Se a questo aggiungiamo che la chiusura della rivista è tra circa un paio di giorni, che devo ancora scrivere circa una quindicina di pagine e andare a recuperare altro materiale negli uffici della Electronic Arts, della Domark e della Bullfrog non posso certo dire di essere nei tempi di lavorazione previsti inizialmente... Addio vacanze, sarà per il prossimo anno!

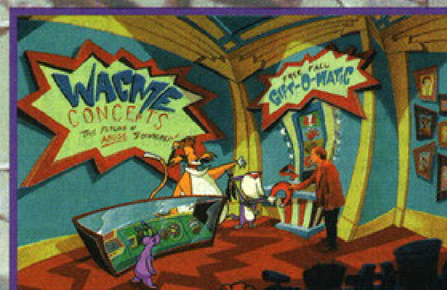
Vabbé va, lasciamo perdere altrimenti rischio di cadere in una crisi depressiva decisamente inopportuna questi giorni (anche se devo ammettere come, per quanto sia brutta, una crisi di questo genere nel posto giusto e al momento giusto possa effettivamente toglIervi dai guai... e chi ha orecchie per intendere intenda pure).

Stavamo parlando del professor Emmet Brown, poliedrico personaggio reso famoso dalla trilogia di Ritorno al Futuro; si da il caso che Cristopher Lloyd, l'attore che lo interpretava, è stato reclutato (previo pagamento di un ingente somma di denaro, o almeno così penso visto che ormai al giorno d'oggi sono pochi quelli che fanno qualcosa "aggratis") dalla Burst, casa sviluppatrice di questo interessante prodotto, per fare le veci di un disegnatore di fumetti catapultato nel proprio mondo di personaggi inventati.

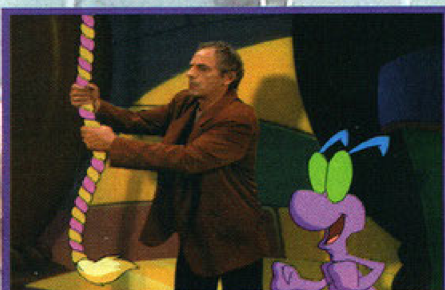
In Toonstruck voi controllerete proprio Cristopher Lloyd, come già detto affermato disegnatore di fumetti, e autore della trasmissione "Fluffy Fluffy Bun Bun Show". La trasmissione in questione supera ogni aspettativa di ascolto e Drew Blanc (questo il nome dell'alter-ego del dottor Brown) riceve onori e premi in quantità industriale. Come tutti i programmi televisivi comunque (eccezion fatta per il Maurizio Costanzo Show) anche il "Fluffy Fluffy Bun Bun Show" giunge al termine. Il padrone del network decide quindi di dare a Drew un'ulteriore chance per dimostrare il suo talento, commissionandogli una nuova trasmissione chiamata "Fluffy and Friends". A questo punto succede il fattaccio: il nostro disegnatore di fumetti cade in piena crisi creativa e non riesce a cavare fuori un ragno dal buco. E arriviamo alla parte decisamente demenziale del gioco: durante un "mostruoso incidente" (almeno così recita la prolissa press-release) verrete catapultati all'interno del mondo fantastico di Fluffy diviso in tre distinti regni: Cutopia, Malevolands e Zandyu. Lasciando perdere i nomi decisamente imbecilli, arriviamo al clou del gioco senza prima dimenticarci di parlare

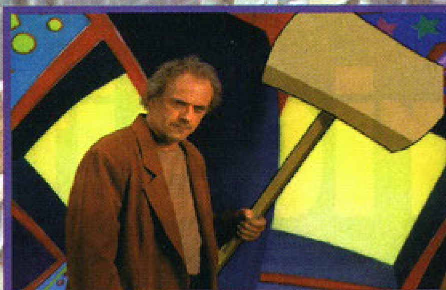


Ecco la prova inconfutabile che Toonstruck non è un gioco per bambini: alla fine di questa sequenza l'ago penetra nell'occhio destro del povero coniglietto... Da pazzi, troppo sadico, altro che Wile Coyote.



Questi due simpatici "venditori" presto si scanneranno... dovreste vedere che macello!


Ed ecco finalmente una schermata della tanto declamata interazione tra personaggi filmati e "disegni"... Notevole nevvero?


Mal di testa, nevralgie, nessun problema: Toonstruck, e non necessita nemmeno di ricetta medica!


La cura con la quale sono state realizzate le animazioni e i personaggi stessi è "fuori da ogni parametro": qualitativamente siamo veramente su un altro pianeta.

dei doppiatori presenti: oltre infatti alla presenza fisica di Cristopher Lloyd avremo modo di ascoltare le voci di Dan Castellanata (vi dice niente Homer Simpson?), Tim Curry (Rocky Horror Picture Show), David Ogden Stiers (M*A*S*H) e Dom Deluise (An American Tale); che dite bastano?

Toonstruck è un'avventura decisamente demenziale e completamente fuori dall'ordinario; non parliamo nemmeno questa volta, fortunatamente, di film interattivo (sebbene sia presente un attore), termine che ormai viene associato a prodotti perlopiù mediocri e senza la minima interattività.

Come già detto il gioco è ambientato in tre differenti regni: Cutopia è governato dal buon re Hugh e popolato dai vari personaggi del "Fluffy, Fluffy Bun Bun Show", il secondo reame è possesso di tale Count Nefarious, un non troppo raccomantabile individuo che ha al suo seguito un popolo di personaggi che Drew ricorda di avere già visto, dove però non lo sa nemmeno lui.

Il terzo è ultimo è abitato invece da tutte le precedenti "invenzioni" del nostro disegnatore. Bene, ci troviamo quindi di fronte a un'avventura con la stessa interattività di uno sgabuzzino rotto? Apparentemente no, e questo grazie alla tecnica del tutto particolare e innovativa utilizzata dai programmatori per sviluppare il gioco. La Burst ha infatti realizzato delle riprese sfruttando un particolare set di telecamere che permettono a Drew di essere perfettamente scalabile, in qualsiasi momento, su ogni parte del fondale: questo si traduce, detto papale papale, con l'assenza di quel fastidioso "effetto appiccicato" che spesso vediamo nei tanto pomposi film interattivi.

Come potete vedere dalle foto tutto ricorda vagamente il mondo di Cartunia (Roger Rabbit vi dice nulla?), ma non finisce qui! Grazie alla tecnica utilizzata potrete interagire in maniera -scusate la forzatura- realistica con il fondale. Oltre infatti a questa tecnica di motion capture piuttosto elaborata i personaggi "disegnati" con i quali verrete a contatto sono stati realizzati utilizzando delle particolari routine di animazione e di morphing che dovrebbero rendere Toonstruck un gioco tecnologicamente innovativo. Ma come sappiamo tutti la tecnologia non basta per realizzare dei buoni prodotti (Ripper insegna!). Ecco quindi che con la faccia di palta che la mia mamma mi ha fatto 22 anni fa' mi sono permesso di interrogare Dough Jones e David Bishop (quest'ultimo presidente della Virgin USA e fautore della presentazione) sull'effettiva giocabilità di questo prodotto.

Entrambi mi hanno detto che l'errore commesso con altri titoli è servito loro di lezione, e se fino a poco tempo fa avevamo giochi potenzialmente ottimi dal punto di vista grafico e sonoro, ma a volte carenti di giocabilità, Toonstruck confermerà come con il tempo le cose possano migliorare. Sembra infatti che la giocabilità, unita alla demenzialità e alla grafica farà di questo prodotto un potenziale best-seller. Potrete interagire e manipolare praticamente tutti gli oggetti che troverete in giro e il background di gioco prevederà circa 100 fondali diversi realizzati a mano.

Onestamente capisco come parecchi di voi siano scettici (sono stato lettore di riviste anch'io!), e devo ammettere che quando Dough mi ha parlato di un prodotto con queste caratteristiche lo stesso non ero convinto, sino a che sono riuscito a vedere cosa c'era di pronto. Niente male, ecco cosa penso, Toonstruck si presenta decisamente molto bene e sebbene a prima vista si presenti molto "bambinograsso-oriented", vi assicuro che giocandoci e vedendo con quale sadismo sono concepiti alcuni enigmi cambierete idea molto presto.

Come sempre comunque vi ricordo che queste mie impressioni e quelle degli altri supervalenti redattori che lavorano a PC Game Parade sono espresse con una certa riserva, riserva dovuta al fatto che stiamo parlando di un Work in Progress e non di una recensione, capolinea editoriale ultimo di tutti i videogiochi.

So che a molti questa affermazione possa sembrare un attimino ovvia, ma mi preme molto porre una netta divisione tra quello che è recensione è quello che non lo è...

Ora vi saluto, vado a riposare perché domani la mia missione mi porterà nientepopodimeno che negli uffici della Bullfrog, cercando di carpire qualche segreto su Dungeon Keeper o, molto meglio, su Syndicate Wars... Ci risentiamo tra qualche "pazinetta".

ToonsTruck



Settembre



Windows 95



Avventura





le mani di dosso... rgin... E tre!

La curiosità ci ucciderà tutti

Vi ricordate la storia di Pandora, quella donna alla quale fu affidato un vaso che conteneva tutti i mali del mondo a patto che non lo aprisse, ma che, non riuscendo a resistere alla curiosità, tolse il coperchio facendo così uscire tutto ciò che conteneva?

A cura di Alberto Falchi

La curiosità è stata fatale in quell'occasione e probabilmente potrà esserlo anche nel corso di quest'avventura, seguito di quel capolavoro che risponde al nome di Under a Killing Moon.

Il gioco è ambientato nel 2043, all'incirca 100 anni dopo la caduta di un (presunto) UFO nelle vicinanze della base militare di Roswell, incidente realmente accaduto che scatenò un vero putiferio in tutto il mondo. Nessuno sa quale sia la verità su questo caso: era davvero un UFO quello che è caduto? E quel filmato che ha fatto il giro del mondo era vero oppure una clamorosa bufala? E quel corpo al quale è stata fatta l'autopsia era davvero quello di un alieno oppure apparteneva a una persona deforme? Queste sono le domande che noi oggi ci poniamo, e che secondo la Access Software ci porremo anche fra una cinquantina d'anni, domande alle quali dovremo dare una risposta vestendo i panni di Tex Murphy , un investigatore privato ingaggiato con lo stipendio di 500 dollari al mese per risolvere il caso di una persona scomparsa. Ma se il suo scopo è quello di ritrovare un disperso, cosa centrano allora gli UFO e l'esercito? Centrano, centrano, dal momento che non appena Murphy entra in contatto con Thomas Molloy, scopre che questi era un ex-militare al corrente di molte notizie riservate riguardo agli alieni.

Durante la vostra interessante chiaccherata però il signor Molloy viene ucciso da qualcuno che, a quanto pare, non voleva che queste informazioni trapelassero. Inutile dire che voi rimanete fregati, rendendovi conto che ormai sapete troppo e che, se non state all'erta, farete la stessa fine della persona che adesso giace ai vostri piedi stecchita. A questo punto l'unica via di salvezza è risolvere quest'intrigo mettendo insieme tutti gli indizi che riuscirete a raccogliere nel corso della vostra avventura, arrivando così a scoprire la scioccante verità su molti episodi targati come inspiegabili o come TOP-SECRET.

La trama di questo nuovo film interattivo (speriamo che sia MOLTO interattivo!!!) è indubbiamente interessante, soprattutto per i tipi paranoici come me che sono attratti in modo morboso dai misteri, e sono convinti che il governo sappia davvero tante cose che però preferisce nascondere... Che finalmente sia arrivato il momento in cui i videogiochi soppianteranno del tutto i film? Penso che per questo sia ancora troppo presto, però bisogna dire che la qualità del gioco, o meglio, delle parti cinematografiche del gioco, dovrebbe essere senza dubbio uno sballo, dato che al suo sviluppo hanno contribuito alcuni pezzi grossi del cinema, e per essere più precisi vi dirò che il regista dei filmati è Adrian Carr (Sesso bugie e videotape), il cast invece annovera Barry Corrin (War Games), Tanya Roberts (View to kill) e Kevin McCarthy .

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, gli sviluppatori hanno deciso di mantenere come engine grafico il Virtual World, lo stesso che era stato usato per Under a Killing Moon, essendosi rivelato davvero potente ed apprezzato moltissimo anche dagli utenti, dato che permetteva di muoversi liberamente dando un incredibile sensazione di realismo senza richiedere una configurazione hardware spropositata per girare adeguatamente. Per chi non se lo ricorda o non ha avuto la fortuna di giocare al suddetto gioco, ricorderò che il fantastico motore grafico permetteva di muoversi a 360 gradi, alzare e abbassare lo sguardo ed esaminare ogni cosa ci capitasse a tiro (e in certi punti erano davvero tante). Insomma, sembra che il seguito di UAKM



Proprio un bel localino... Ci porterò la mia ragazza.



La grafica è stata davvero molto curata, è innegabile.


Una bella visitina alle fogne della città.


Ma chi sarà mai questa tipina?


Yeah, davvero bella questa immagine!

prometta davvero bene anche sotto questo aspetto.

Un'altra caratteristica del gioco che non potrà non far piacere agli avventurieri è il fatto che The Pandora Directive potrà essere risolto in diverse maniere, in modo da rendere il finale più vario che mai, seguendo diverse piste e affrontando differenti enigmi. Sarà anche possibile, nel momento in cui incontreremo insormontabili difficoltà, tornare sui nostri passi seguendo un'altra pista. Il gioco sembra notevolmente più realistico (è infatti improbabile che un investigatore privato si fossilizzi su un particolare invece che cercare di trovare altri indizi qualora incontri enigmi troppo duri da superare) di UAKM. Questa caratteristica del gioco, se da una parte avvantaggia i giocatori più esperti, rischia di mettere a dura prova la materia grigia dei neofiti delle avventure, che di fronte a tanta libertà di movimento e a una così vasta possibilità di comportamenti possibili potrebbero trovarsi smarriti. Che fare dunque? Sviluppare un'avventura che ha come target dei videogiocatori abbastanza esperti del genere oppure rendere gli enigmi più semplici in modo da non mettere troppo in difficoltà i neofiti del genere? La soluzione adottata dalla Access Software sta nel mezzo: saranno possibili due tipi di gioco diverso. Uno più semplice nel quale il computer vi fornirà molti aiuti per proseguire, quasi una narrazione, e un altro decisamente più difficile, caratterizzato da un maggior numero di puzzle da risolvere, da un maggior numero di scelte possibili e quindi da una giocabilità maggiore. Rileggendo quello che ho scritto fino a ora mi sono accorto di avere fatto un errore niente male, uno di quegli errori per i quali BDM, che oltretutto adora UAKM sino alla nausea, potrebbe punirmi obbligandomi a scrivere 1000 volte "Devo leggere attentamente le Press-Release". Ho infatti detto che si potrà giungere alla soluzione del caso in modi diversi, ma avrei dovuto dire che sarà possibile giungere ALLE SOLUZIONI in modi diversi. Si', avete capito bene, ci sono più finali diversi, e più precisamente sette...indubbiamente avrete davvero molto da giocare prima di riuscire a riporre il gioco sullo scaffale.

Beh, ormai il mio lavoro l'ho fatto, vi ho parlato della trama, della realizzazione, dell'engine, delle persone coinvolte, vi ho messo uin po' di foto sulle quali sbavare...non mi resta che lasciarvi al box e rimandarvi alla futura recensione del gioco per maggiori informazioni.

Il mistero degli UFO

Sono molti i misteri che hanno più o meno a che fare con UFO o presunti tali, ma due sono quelli di maggior spicco, o almeno quelli ai quali la stampa ha dato maggior rilievo.

Uno di questi è quello associato all'Area 51, una zona di proprietà dell'esercito americano, in Nevada, nella quale sorge una base areonautica preposta al testing di molti degli aerei sperimentali. C'è gente che giura che in questa base siano conservati i resti di alcune astronavi aliene precipitate sulla Terra, e sopratutto che al suo interno vivano alcuni alieni. A sostenere queste tesi ci pensa un ingegnere, un tale Robert Lazar, Bob per gli amici, che dice di aver lavorato per alcuni anni all'interno della base e di aver visto almeno una dozzina di astronavi, oltre ad alcuni alieni vivi che venivano studiati dai nostri scienziati. Ovviamente il governo nega tutto, anche il fatto che Bob abbia lavorato in quella base. Ma il fatto che questo ingegnere, dopo aver divulgato le sue opinioni, abbia rischiato più volte la morte dovrebbe far riflettere...

L'altro mistero, quello da cui prende spunto TPD, è invece quello legato all'incidente di Roswell. Sembra infatti che nelle vicinanze della base militare di questa cittadina sia precipitato un UFO, che ovviamente è stato subito occultato dal governo, ma il fatto più misterioso è quello dell'autopsia fatta a uno dei membri dell'equipaggio. Esiste infatti un filmato a testimonianza di questa autopsia (che è anche stato trasmesso poco tempo fa in pompa magna sulle nostre reti televisive), ma non esistono certezze sulla sua originalità e sul fatto che la persona sul tavolo sia veramente un alieno e non una persona deforme...

Se volete informazioni al riguardi, collegatevi coi Newsgroup alt.alien.abduction e alt.alien.visitors.

The Pandora Directive



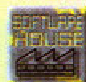
Imminente



MS-DOS

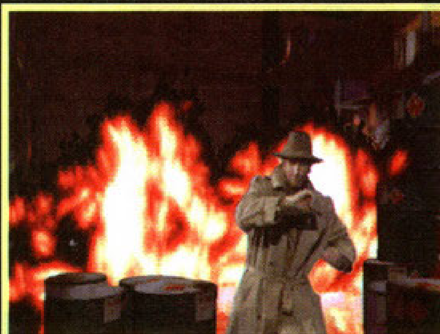


Avventura






Guardate come sono felici stì due piccioncini.


Qua è meglio telare, ragazzi.


Ed eccoci all'opera.

Recensione di una n

Il titolo dell'articolo penso che sia una cosa davvero azzeccata questa volta, come anche il fatto che questa sera... Ehm, direi questa mattina piuttosto, abbia deciso, fra i tanti lavori che il nostro amato caporedattore mi aveva affibbiato in un arco di tempo tendente a zero, di fare proprio la preview di The Elder Scrolls: Daggerfall.

a cura di Alberto Falchi.

Dovete infatti sapere che mentre vi scrivo la città è completamente avvolta dalle braccia di Morfeo, le luci sono spente, le televisioni trasmettono solo documentari e pubblicità di telefoni erotici, e nell'arco di qualche chilometro gli unici rumori avvertibili sono il battere imperterrito di una tastiera e la colonna sonora di Blade Runner che echeggia sinistra in una piccola stanza all'ottavo piano di un palazzo di Novara. A questo punto voi vi starete certo domandando cosa spinga una persona sana di mente a mettersi a scrivere un articolo alle quattro del mattino, quando tutti gli esseri normali si riposano delle fatiche della giornata appena trascorsa, e poi a torturare i suoi poveri venticinque lettori con le sue storie di vita vissuta.

I motivi che mi inducono a compiere tali gravi crimini sono due: la gioia di vedere il mio nome apparire su una testata videoludica e il fatto che io riesca a trovare la voglia e il tempo di lavorare solo a questi orari indecenti (e poi dovreste saperlo, i redattori vivono di notte). Comunque stasera c'è un motivo particolare che mi spinge a digitare i sedicimila caratteri che dovrebbero comporre questo articolo ora e non in un altro momento (d'altronde la deadline è dopodomani e ho solo altre tre pagine , oltre a queste, da portare al BDM), e più precisamente il fatto che sono stato a giocare sino a un'oretta fa a un noto gioco di ruolo (non sul computer, uno di quelli "veri") con alcuni miei amici, e quindi mi sentivo dell'umore giusto per parlare di questo titolo.

La prima cosa che mi viene in mente quando parlo di giochi di ruolo (in scatola), è l'atmosfera che si crea quando si riescono a mettere assieme le vicende di tanti eroi venuti da chissà dove, quella sensazione di essere davvero presenti in quel maledetto dungeon che ci fa dimenticare per qualche ora di essere dei semplici esseri umani, e ci fa assumere i panni di qualche elfo, barbaro, mago o qualsivoglia tipo di eroe tipico di queste avventure. E' quindi il realismo, l'impressione che il mondo creato non sia immaginario, ma qualcosa di veramente esistente, o perlomeno potenzialmente esistente, che a mio parere è quello che ci spinge a giocare sino a notte fonda, noncuranti del tempo che passa.

Questa regola ovviamente vale non solo per i giochi in scatola, ma anche per i tanto amati videogame; quindi un'ottima trasposizione sul PC di uno di questi giochi dovrebbe riuscire a ricreare un mondo fantastico nei suoi minimi dettagli, ma senza trascurare l'importanza di alcune caratteristiche principali quali dovrebbero essere la (quasi) totale interattività con ogni personaggio incontrato durante il nostro peregrinare, il realismo della simulazione e l'accurata riproduzione storica del periodo in cui si svolgono i fatti (non ho citato l'indistinguibilità dell'intelligenza artificiale del computer da quella di un essere umano solo perché finora nessun computer ha superato il test di Turing). E così, per migliorare lo standard qualitativo degli RPG in forma elettronica, si è passati da titoli con grafica spartana e interfaccia incasinatissima ad altri con un'interfaccia più intuitiva e un aspetto visivo incredibilmente curato. Dalle rappresentazioni semplicemente bidimensionali a quelle più idonee in isometrica, per



Da questa schermata possiamo apprezzare come le fonti di luce siano uno degli elementi che, in un prodotto del genere, alzino il fattore "atmosfera".

arrivare alla fine a quella in vero 3D, come quella che dovrebbe caratterizzare questo Daggerfall.

Questo è, a detta di molti, un punto a sfavore di questa categoria di giochi, dato che così facendo si viene a curare di più l'aspetto grafico rispetto a quello simulativo, ma a mio parere questi timori sono infondati: per quanto riguarda l'aspetto tecnico, credo infatti che sia molto più coinvolgente per il giocatore avere una prospettiva in prima persona, permettendogli di immedesimarsi maggiormente grazie al fatto che si riesce a vedere quello che davvero vedrebbe l'eroe del quale abbiamo il controllo. Per quel che riguarda invece all'aspetto simulativo, non è affatto vero che un grosso impegno nella parte audiovisiva del prodotto debba avere conseguenze negative sul profilo della fedeltà della simulazione (o perlomeno non è sempre vero). Daggerfall, infatti, pur essendo caratterizzato da una grafica in vero 3D molto curata (e infatti guardando le foto si potrebbe pensare a un ennesimo clone di Doom, Duke & Co.), dovrebbe trasportarvi in un mondo fantasy popolato da personaggi intelligenti, facendovi dimenticare quelle avventure nelle quali, per esempio, facendo la stessa domanda alla medesima persona, magari anche in un arco di tempo piuttosto ampio, ci si sentiva rispondere sempre la stessa cosa.

E' mio dovere aggiungere che in quest'ultima fatica, la Bethesda ha utilizzato come motore grafico l'Xngine, lo stesso di Future Shock, caratterizzato dall'uso del phong shading, una tecnica che permette di calcolare in maniera molto realistica le luci presenti nelle scene.

Osservando le foto che accompagnano l'articolo dovreste farvi un'idea di quanto possa contribuire al realismo del gioco una particolare cura nel disporre le luci.

Ma qual'è la differenza maggiore che intercorre fra gli RPG da tavolo e quelli su video? Ma la malleabilità di certi aspetti a favore dei primi! Il bello di un gioco in scatola sta nel poter modificare le regole a vostro piacimento, eliminarne alcune del tutto, introdurne altre che vi sembrano più congeniali... Non è infatti raro che giocando allo stesso gioco con due master differenti si riscontrino differenze sostanziali nelle regole. E' questo che rende perfetto un gioco in scatola: voi lo comprate così com'è, iniziate a giocare seguendo pari pari il manuale, ma non appena incominciate ad acquisire un po' di esperienza ecco che il manuale si presta a essere liberamente interpretato. Tutto ciò contribuisce a innalzare il master al ruolo di un demiurgo che crea dei veri e propri mondi abitati e sconfinati, tutti sotto il suo attento controllo. Ovviamente queste caratteristiche sono impossibili da trasportare sul formato argenteo, almeno in tempi brevi, però si può cercare di fare qualcosa nel settaggio delle razze, dei personaggi e di altri aspetti facilmente customizzabili anche col computer. Ed è proprio questo a mio parere uno degli aspetti che potrebbe rendere un classico Daggerfall. Infatti i programmatori assicurano che ci sarà la possibilità di modificare a proprio piacimento le classi dei personaggi e i personaggi stessi: pensate che l'editor fornito nel gioco sarà così potente che dovrebbe essere possibile creare i propri oggetti magici e i propri incantesimi attraverso un generatore degli stessi (e come diceva A. Crowley, un oggetto magico creato da se stessi avrà molto più potere di uno acquistato, soprattutto se per costruirlo abbiamo fatto molta



Hey tu porco levale le mani di dosso...

otte di mezza estate

Rpg e crimini

Forse non tutti lo sanno, ma la Steve Jackson Games ha avuto dei grossi guai con la giustizia a causa di un gioco di ruolo che aveva pubblicato: sto parlando di Hackers, uno dei migliori giochi di ruolo mai realizzati, accusato qualche anno fa di essere un manuale di criminalità informatica. Indubbiamente il titolo non è dei più rassicuranti, soprattutto se si pensa che alla sua realizzazione ha contribuito anche un famoso hacker americano, ma da qui ad arrivare a sequestrare tutto ciò che era presente nella sede della SJG, compresa la BBS (danneggiando quindi anche i legittimi utenti di un sistema telematico), una tesi di laurea e addirittura un sacchetto di caramelle, ce ne passa davvero tanto. Inoltre, il fatto che in America (Paese dove il Primo Emendamento - garante della libertà di stampa - è considerato sacro) l'accaduto non abbia suscitato più di tanto scalpore (a parte negli ambienti underground), fa notare che non solo in Italia, ma anche in altri stati, considerati spesso più liberi e più civili, le cose, le attività o le persone che sfuggono alle convenzioni, sono viste di malocchio dai benpensanti. E' accaduto per i giochi di ruolo, per i computer, per il sesso in Internet... chissà dove andremo a finire. Se vi interessa approfondire l'argomento, compratevi il libro "The Hacker's Crackdown", della Sterling, oppure tiratelo giù da Internet, dato che l'autore lo ha distribuito in rete gratuitamente (uno dei migliori testi sull'argomento).

fatica). Se queste promesse verranno rispettate indubbiamente la longevità del titolo potrebbe essere davvero elevata (più di quanto non siano riusciti a totalizzare alcuni prodotti che l'hanno preceduto), grazie proprio alla sua struttura aperta alle modifiche da parte del giocatore.

Finalmente, col nostro fido PC, non ci sentiremo più dei semplici (e inermi) giocatori, ma, se non dei veri e propri sviluppatori, dei collaboratori. Questo era indubbiamente uno dei pezzi forti del gioco, ma bisogna dire che un'intelligenza artificiale elevata, una grafica in vero 3D totalmente texturizzata, dei nemici tridimensionali come quelli di Quake, la possibilità di customizzare una marea di cose e delle musiche che contribuiscono ad aumentare l'atmosfera non bastano per dire che un gioco è ottimo, almeno non per dire che è un buon gioco di ruolo. Infatti ciò che si deve tenere conto, se si intende sviluppare un gioco di questo genere, è la libertà di movimento. Insomma, magari ci siamo fatti un mazzo tanto per crearci la nostra spada "ultramegabastard" e i nostri incantesimi arcimaledetti, per poi renderci conto che tutti i nostri sforzi sono inutili dato che la struttura del gioco è troppo lineare, e che non si può sgarrare di un solo millimetro dal plot che i programmatori hanno "impostato". Insomma, sarebbe davvero frustrante, non credete? Per fortuna che alla Bethesda ci vogliono bene, e hanno così deciso di dare ai giocatori una totale libertà di movimento, in modo da non annoiarli con una trama troppo rigida, oltre a una numerosa serie di finali diversi a seconda delle scelte intraprese durante il gioco (e qui voglio proprio vedere chi si prenderà la briga di finirlo più volte, senza trucco e senza inganno).



Ed ecco due tipi che si scaldano vicino al loro camino.

Per aumentare lo spessore del gioco, è stato deciso di aggiungere una vasta serie di missioni, tutte più o meno utili, che potrete decidere di affrontare o meno a seconda dell'importanza che vorrete attribuire a ognuna di esse: se avete bisogno di esperienza, oppure se siete solamente curiosi, potrete decidere di affrontare anche qualche avventura che magari non avrà molta rilevanza per la soluzione, ma che potrà servirvi per accumulare armi e denaro, mentre se siete solo desiderosi di arrivare alla fine, potrete tralasciare le missioni "di ripiego" e dedicarvi solamente all'avventura principale (perdendo così buona parte del divertimento, almeno secondo il mio parere).

Un altro particolare degno di nota è il sistema per accumulare esperienza: per acquisirla non dovrete semplicemente uccidere qualche mostro, ma dovrete impegnarvi a compiere anche le


Questo è uno degli sketches sulla base dei quali sono stati realizzati i personaggi.

La stampa e i Gdr

Ci risiamo! ancora una volta i giornalisti hanno deciso di prendere di mira qualsiasi cosa che piaccia ai giovani. Prima parlavano male dei videogiochi, dei computer, di Internet, e adesso hanno deciso di scagliarsi contro i giochi di ruolo, portando anche le testimonianze di qualche psicologo frustrato. E' iniziato tutto a causa del suicidio di un ragazzo, e siccome bisognava scrivere qualcosa, si è deciso di associare il triste fatto con la passione del giovane per questo genere di giochi... non male come idea per fare notizia. Peccato che, oggigiorno, non ci casca più nessuno. Questo è solo un altro esempio di come una qualsiasi cosa associata al mondo giovanile, venga demonizzata dalle persone "perbene". Insomma, anche i giochi da tavolo, che dovrebbero rappresentare un sano divertimento per un gruppo di ragazzi, e che in più dovrebbero aiutare a sviluppare la fantasia, sono ormai paragonati a droghe... Se continuiamo così andrà a finire che verranno messi sotto accusa anche i frattali perché incitano a fare viaggi lisergici (ok, bravo Alberto, e con questo ti sei meritato la menzione sul prossimo quotidiano con voglia di sensazionalismo! NdBDM). Scusate lo sfogo ma ci voleva.

The Elder's Scroll: Daggerfall


Agosto


DOS


Gioco di Ruolo




azioni per le quali il vostro personaggio è più portato. Per esempio un chierico dovrà onorare gli Dei, un mago approfondire i suoi studi sull'alchimia e così via.

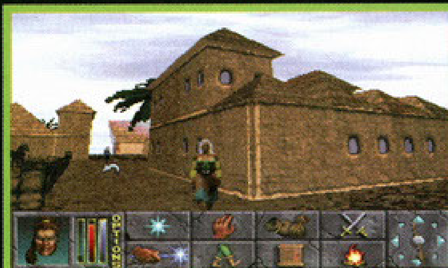
A questo punto voi starete implorando pietà, chiedendomi pietosamente di piantarla di parlarvi di tutte queste cose e di decidermi finalmente a esporvi le mie impressioni, dato che è quello che veramente vi interessa, ma io sarò cattivo, e vi parlerò quindi dell'ultimo dato in mio possesso, che riguarda la vastità del territorio esplorabile : sappiate che si tratta di circa 30000 miglia quadrate, che ovviamente non sono poche, anzi. A voi il compito di scoprire tutti i segreti che si annidano all'interno di questo "piccolo" appezzamento di terreno. Pensate che si vocifera che per finirlo ci vogliono circa 140 ore-uomo avendo la soluzione sotto mano, e questo implica che il tempo da voi impiegato per capire gli enigmi e per esplorare anche le aree non strettamente necessarie per il completamento del gioco sarà di gran lunga maggiore, anche per il fatto che ci saranno circa 300000 (si, ho detto trecentomila!) locazioni diverse. Pensate quanto ci metterete per visitarle tutte...calcolando un minuto per schermata direi all'incirca 204 giorni attaccati al monitor, roba da pazzi.

E finalmente veniamo alle mie modeste impressioni assolutamente non conclusive in virtù dell'assenza di una versione quantomeno definitiva del prodotto.

Inizio col dirvi che graficamente il gioco è davvero quello che ci si aspettava, ma questo lo avreste già dovuto intuire guardando le foto che accompagnano l'articolo: i fondali sono davvero suggestivi, tanto che quando vi troverete sperduti in mezzo alla nebbia non potrete fare a meno di angosciarvi pur sapendo che si tratta solo di un videogioco. I nemici sono stati realizzati davvero bene, così come anche il mondo all'interno del quale vi muoverete (la foto con lo scheletro è davvero stupenda, non credete?) e l'effetto pioggia è davvero... "d'effetto". Insomma, i requisiti per fare di Daggerfall un must per gli amanti del genere ci sono tutti, bisognerà solo vedere se saranno rispettate tutte le promesse fatte dai programmatori, anche perchè sulla carta tutto sembra fenomenale. Speriamo in bene, dato che è da un po' di tempo che non si vede un bel RPG per PC.


Indubbiamente i programmatori devono avere una mente malata per partorire dei simili esseri...


"Con la sacra spada mette tutti in fuga, nessuno mai lo fermerà, anche Lancilloto furbo più di un gatto... eccetera eccetera


Ecco una delle tante scene in esterni...


Queste locazioni buie sono veramente tetre.

Bethesda e dintorni

Purtroppo lo spazio è tiranno come sempre, ma prima di lasciarvi al prossimo articolo però, vorrei esprimere due veloci paroline sui prossimi prodotti Bethesda. X-CAR è un simulatore di guida che "vorrebbe" entrare in competizione con F1 Grand Prix 2; The 10th Planet è invece un simulatore spaziale che sfrutta l'evoluzione dell'Xngine (chiamato in maniera molto originale Xngine 2). Abbiamo poi Terminator Skynet che comincia dove finiva Future Shock con l'interessante possibilità di poter giocare anche in SVGA sia le missioni nuove che quelle di Future Shock. Notizie a breve termine sempre su PC Game Parade...


Noooo, anche il temporale!


Come vedete, sebbene il gioco sia in bassa risoluzione, il dettaglio rimane comunque ottimo.

Visitiamo il piane


Ecco la sequenza dell'introduzione che illustra il vostro arrivo sulla superficie del pianeta: bisogna dire che i coloni non si sono proprio scelti il posto più ospitale dell'universo per vivere!


Un gruppo di coloni in fuga per le strade del loro insediamento: notate come i militari indossino un'uniforme gialla, mentre i civili utilizzino l'uniforme blu.

Che nesso c'è tra un carro armato spaziale, un branco di ragni mutanti giganti, uno stormo di pipistrelli robot ed un gruppo di sfigati che girovaga sulla superficie di un pianeta in cerca di un perché? Dovreste giocare a Scorched Planet per scoprirlo...

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

In un futuro parecchio lontano, si sono ormai perse le tracce della cara e vecchia Terra. Sulla superficie dei pianeti rimasti gli oceani sono scomparsi e le pianure sono diventate desolati deserti... Tuttavia la razza umana è riuscita a sopravvivere... Gli individui che ora popolano i corpi celesti abitabili nei dintorni, sono ormai organizzati in colonie e cercano di sopravvivere come possono, sfruttando al massimo le esigue risorse offerte dall'ambiente circostante.

Un bel giorno però, nel distretto di Dator 5, la pace viene improvvisamente turbata dall'invasione di una ferocissima orda di alieni, decisi a conquistare tutto il conquistabile: sono i terribili Voraxiani e solo per il nome c'è poco da star tranquilli. Come spesso accade, scoppia un gran macello e i coloni decidono di rivolgersi immediatamente alle U.S.L. inviando un disperato S.O.S. alla Federazione Galattica; sfortunatamente (per voi) l'unica nave federale nelle vicinanze del settore è la vostra: un vostro non intervento segnerebbe la caduta di Dator 5, quindi non potete rifiutarvi.

Entrate quindi in azione per cercare di salvare il salvabile, ma soprattutto per difendere i poveri coloni. Al vostro arrivo sulla superficie del pianeta, trovate una situazione disastrosa: abitazioni, capannoni e edifici sono mezzi distrutti ed avvicinandovi ad essi vedete le strade piene di coloni e soldati che non sanno più dove scappare; il motivo di tutto questo orrore è presto chiaro: una nave da perlustrazione voraxiana ha scoperto l'insediamento e si appresta a lanciare delle unità d'assalto per catturare i ribelli e distruggere la loro base. Alla vista di tutta questa violenza, il sangue vi ribolle nelle vene e passate all'attacco e, in perfetto stile Daitarn III, azionate un comando che trasforma la vostra astronave in un cingolato d'assalto dotato di tutte le armi e le torrette del caso. E' chiaro che il gioco tratterà, da buon arcade, di sparare a più non posso, anche se lo scopo principale sarà quello di caricare, a bordo del vostro mezzo, i coloni sopravvissuti.

Sulla superficie del pianeta potrete muovervi in piena libertà sull'intera superficie del pianeta dato


Questo è il portale spaziale che vi permetterà di trarre in salvo i profughi e di mettervi al sicuro, dopo aver terminato la missione.


Due pipistrelli robot intenti a rompervi le scatole: quando li abbatterete vi lasceranno utili scudi o bidoni di benzina.

ta inaridito



Ed ecco i temibili ragni giganti: notate sulla destra un poveraccio che è stato rinchiuso in un bozzolo.

che, durante la vostra avanzata, non vi dovrete preoccupare più di tanto degli ostacoli che vi si pareranno davanti in quanto la mole del vostro mezzo vi permetterà di passarci sopra in tutta tranquillità (devastante!). Anche le pendenze non saranno un problema vista la particolare predisposizione del carro ad adattarsi a qualsiasi terreno e l'unico rischio che correrete sarà quello di ribaltarvi, quando prenderete le curve o i pendii troppo velocemente.

Comunque forse vi interesserà sapere che il vostro cingolato sarà munito di una torretta, sulla quale troverete installata una batteria di cannoncini (ed un vassoio di bignè...uah!uah!). L'ambiente circostante sarà caratterizzato dalla presenza di macerie, oggetti da raccogliere come taniche di benzina (sarà che siamo su un altro pianeta, sarà pure il futuro, ma ho ben capito che il governo saprà sempre cosa far aumentare in tempo di crisi: la benzina!), munizioni varie e altri particolari oggetti di utilità comune (armi e altri dispositivi come i power-up).

Purtroppo per voi, il mezzo che avete a disposizione ha una capienza limitata e così vi toccherà salvare gli indigeni cinque alla volta; per farlo, sarà sufficiente avvicinarvi ai diversi soggetti ed aprire le porte del veicolo in modo da farli salire a bordo. Non appena sarete carichi, dovrete ritrasformare il vostro mezzo in astronave e volare fino al portale spaziale che vi permetterà di essere teletrasportati al sicuro.

Sul cruscotto del vostro "transformer" avrete una serie di strumenti che vi metteranno costantemente al corrente delle condizioni esterne e di quelle della vostra nave: per poter trovare le persone da salvare tra le colline e le montagne che ricoprono la superficie planetaria, per esempio, sarete aiutati da un funzionale quanto spartano radar che vi permetterà di tenere sempre sott'occhio la vostra posizione e quella dei vostri nemici.

Scorched Planet



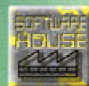
Settembre 1996



Windows 95 / MS-DOS



Arcade





Dopo aver analizzato la trama, lo scopo e lo schema del gioco passiamo ora agli aspetti prettamente tecnici (altrimenti che WiP sarebbe?).

Il nuovo titolo dei Criterion Studios sfrutterà la visuale in soggettiva ed una grafica poligonale, che mi ha ricordato molto Stellar 7 (qualcuno se lo rammenta?): da quello che ho potuto vedere l'engine sembrerebbe più che decente, visto che non ho rilevano rallentamenti di alcun tipo anche quando lo schermo è pieno di astronavine che schizzano a destra e a sinistra (va bè che la Virgin pone come entry-level il Pentium 60 e consiglia di utilizzare il 90, però...).

Come ormai d'abitudine, il gioco è preceduto ed inframmezzato da filmati di discreta fattura che narrano lo svolgimento degli avvenimenti e collegano una fase dell'avventura all'altra.

Il sistema di controllo vanta tre differenti opzioni (joystick a due pulsanti, mouse o keyboard), anche se gli amanti di Hexen non avranno problemi a ricordarsi i tasti da utilizzare visto che sono pressoché identici a quelli della avventura targata Raven.

Per quanto riguarda il sonoro sono presenti numerosi brani di parlato digitalizzato e quindi è vivamente consigliata una scheda audio; In caso contrario, mancando totalmente i sottotitoli, non capireste un bel niente della trama.

Da elogiare il fatto che nella versione definitiva saranno presenti tutte le lingue più diffuse (tra cui anche l'italiano), anche se è presumibile che questo aspetto interesserà solo le voci dei menu o il briefing delle missioni, dato che è altamente improbabile che verranno tradotti i dialoghi parlati (almeno in un primo momento).

Detto questo non mi rimane che ricordarvi che la versione definitiva di Scorched Planet vedrà la luce entro la fine di Settembre, nell'attesa di una prossima recensione su queste pagine vi saluto e mi accingo finalmente ad uccidere il secondo Serpent Rider. (se qualcuno non sapesse chi è costui si vergogni! In punizione dietro la lavagna, mentre un Heresiarch vi casta addosso palle di fuoco a raffica!).



Purtroppo questi coloni non ce l'hanno fatta e sono stati mutati in zombie: per salvarli dovrete trovare l'antidoto che permetterà loro di tornare normali.

IN OGNI ANGOLO

DELLA

TERRA



Capisci 'i biplano? No? E allora...

Piloti, che gente! Non mi ricordo se questo detto era riferito ai piloti di Formula 1 o agli assi delle due guerre. Poco importa, i Rowan ci daranno una risposta.

A cura di Stefano Gradi

Aaaah, Stefano è in Inghilterra a far visita a qualche software house, Andrea e Massimo sono impegnati nel sostituirlo al meglio e io sono qui tranquillo a scrivere questa preview senza che nessuno mi disturbi; stranamente questa mattina in redazione regna una calma piacevolissima.

Vi ricordate Dawn Patrol, quel giochino di aerei ambientato durante la prima guerra mondiale nel quale si potevano pilotare i biplani e i triplani resi famosi dagli assi che parteciparono al conflitto?

No? Peccato, Dawn Patrol, uscito circa un anno e mezzo fa, vantava una incredibile grafica in alta risoluzione capace (grazie a un piccolo trucchetto) di essere fluida anche su un 486. Forse non è entrato nel cuore degli appassionati per via della possibilità di volare missioni separate una dall'altra (si poteva scegliere la preferita tra un limitato numero contenuto nelle pagine di un libro storico; si aveva la possibilità di rivivere battaglie realmente avvenute ecc.), ma indubbiamente era un ottimo prodotto!

Ora è in arrivo il suo seguito, Flying Corps, che ha in comune con il precedente solo il fatto di essere una simulazione di volo della I guerra mondiale, come ci spiega Rod Hyde nell'intervista che trovate tra queste pagine.

Le innovazioni introdotte in questo simulatore, che è il primo titolo della nuova generazione dei prodotti Rowan, sono veramente tante, quindi bando alle ciance e vediamole in dettaglio.

La prima cosa che salta all'occhio è la caratterizzazione del paesaggio, il nuovo engine 3D ha permesso la riproduzione di due aeree geografiche francesi dove avvennero famose battaglie tra il 1917 e il 1918. I dati sono stati presi da fotografie dell'epoca, da mappe originali e da fotografie aeree scattate l'anno scorso per poter inserire i colori originali. Il nuovo motore grafico (interamente in SVGA 640x480) permette prestazioni superiori del 20% rispetto a quelle offerte dal primo titolo, i Rowan assicurano che il frame rate è talmente elevato da permettere che le texture degli aerei siano definite in ogni più piccolo particolare (vedremo forse eventuali macchie di sangue sulla fusoliera quando saremo colpiti?). Volare attraverso le nubi sarà molto simile alla realtà, riuscire a nascondersi nella nebbia sarà di fondamentale importanza visto che i missili "fire and forget" a quell'epoca non li avevano ancora inventati. Le texture che ricoprono il terreno sono state realizzate grazie all'aiuto della Western Front Association e all'Imperial War Museum e, per ottenere maggiore realismo, le zone di Verdun, Cambrai e Somme sono state sorvolate sia in inverno che in primavera. I suoni prodotti dagli aerei sono stati digitalizzati a diverse altitudini volando con i pochi esemplari rimasti, inoltre sono state simulate piccole battaglie per poter registrare anche il rumore delle mitragliatrici e dei motori in avaria. Per ricreare l'atmosfera di quegli anni sono state introdotte informazioni ricavate da più di 300 libri riguardanti la guerra in generale e i diversi piloti.

L'incredibile realismo non si limita all'aspetto grafico, pilotare un aereo nel gioco sarà un po' come farlo nella realtà grazie all'accurato modello di volo. Ogni aeroplano possiede proprie caratteristiche, i punti deboli e i lati migliori sono esattamente quelli che gli assi della grande guerra provavano con la loro pelle. Per ottenere tutti i dati necessari, i Rowan si sono rivolti a esperti



Nella foto potete vedere la villetta che il buon Lele si è costruito con i soldi guadagnati lavorando per PCGP... beato lui !



Ecco cosa succede quando qualcuno è riuscito a farvi la bua... RIP!

dell'aviazione militare e un pilota dell'Old Warden Museum ha fornito i dati e le sensazioni che si provano pilotando biplani e triplani. Gli amanti degli arcade non si devono comunque spaventare, come sempre più spesso accade, è possibile scegliere il livello di complessità della simulazione.

Potrete scegliere di arruolarvi in tre diversi squadroni, ognuno con i propri tipi di aereo. Giocando come un pilota dell'alleanza di Centro Europa volerete con l'Albatross DIII o con il Fokker Dr1 Triplane; scegliendo l'esercito britannico, il British Royal Flying Corps, saranno disponibili il Se5a e il famosissimo Camel. Ultima possibilità è scegliere di stare con gli americani e pilotare lo Spad 13 o il Nieuport 28. Comunque questi non saranno gli unici velivoli presenti nel gioco, potrete ammirare le evoluzioni dell'AEG CIV, dell'Albatross CV, del Fokker DVII, dell'Aviatik C, dell'Halberstadt Dii, del Pfaiz D3, del Rumpler C e dello Zeppelin R (sapete cos'è, vero?). In alcuni momenti il numero di aerei che voleranno contemporaneamente sarà di ben 48.

Più si acquisisce esperienza e si diventa abili, più si sale di grado; questa è un equazione comune a quasi tutti i simulatori di volo, con una piccola differenza: solitamente questo non comporta una variazione delle effettive possibilità e dei compiti del pilota. In Flying Corps, una volta diventati Squadron Leader, dovrete scegliere con quali compagni volare, tenere alto il morale e convincere gli Assi a volare con voi; dovrete definire le formazioni in volo, le tattiche di attacco e di difesa e le manovre necessarie a salvarvi da una situazione spiacevole.

Diversamente dalla maggior parte dei prodotti del genere, nei quali un tipo di aereo può essere soltanto di un colore (per esempio, il Fokker Triplane è sempre tutto rosso), Flying Corps permette di customizzare (per coloro che odiano i neologismi anglofili: cambiare a proprio piacimento) una gran parte dei particolari scegliendo da una palette di 32.768 colori.

Una simulazione accurata non può prescindere da un elevata intelligenza artificiale, Flying Corps tiene conto delle differenze tra un lento e impacciato aereo del 1917 e un moderno caccia a guida radar. I nemici e la vostra formazione hanno le loro priorità, devono compiere determinate manovre se si trovano in situazioni particolari, scelgono la tattica più adatta al momento opportuno. Gli aerei pilotati dagli Assi eseguiranno le stesse evoluzioni che resero famosi quei leggendari piloti.

Durante i duelli aerei non

Rowan



La Rowan software Ltd. Nacque nel 1987 con l'intento di produrre videogiochi e software commerciale. Prima di tale data, col nome di H&H Software, i componenti erano impegnati in attività simili e nel commercio. Durante gli ultimi 6 anni si sono specializzati nel produrre simulazioni di volo per diverse software house, tra i loro titoli più importanti possiamo ricordare la conversione di Falcon su Amiga e Atari ST, Flight of the Intruder, Reach for the Skies, Overlord, Dawn Patrol, Air Power e Navy Strike. I Rowan hanno sfruttato la loro esperienza nel campo delle simulazioni fornendo un aiuto alla Royal Air Force per realizzare un sistema di allenamento alla navigazione per i piloti e un simulatore con 8 stazioni per un progetto sperimentale a Farnbourough.

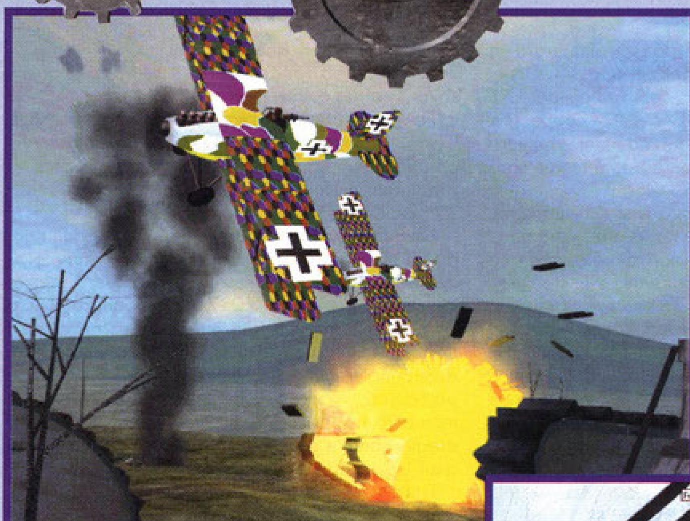
I Rowan sono composti da 12 elementi:

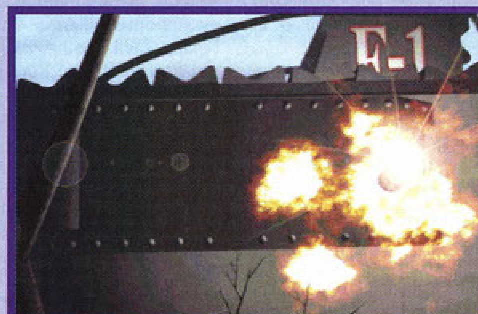
Richard Cook	Grafico
Paul Dunscombe	Programmatore 3D
Mary Hyde	Amministrazione e ricerca
Rod Hyde	Direttore manageriale e programmatore capo
Andy Manns	Grafico
Andy McCann	Grafico responsabile e sceneggiatore
Andy McMaster	Programmatore
Andrew McRae	Programmatore Windows 95 e ingegnere aeronautico
Mark Shaw	Grafico responsabile
Robert Slater	Programmatore
Jim Taylor	Programmatore responsabile e specialista dell'AI
Dave Whiteside	Programmatore utilities e network manager


Mi dispiace per il proprietario di quella baracca... e pensare che non aveva ancora finito di pagare il mutuo.



Fate partire l'inno americano, altrimenti perderete l'atmosfera di celebrazione di questa immagine


Non so chi siano questi pazzi, ma vorrei proprio conoscere il nome dello sciagurato che ha dipinto gli aerei!



Colpito in piena carlinga! E pensare che l'avevano appena lucidata...



Schermata di introduzione ad una missione, per la precisione la tank battle 1917 (anche se presumo l'abbiate intuito).

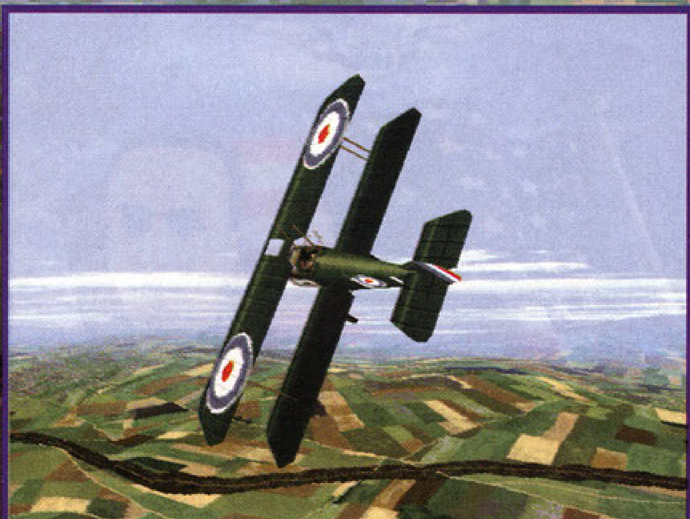
bisognerà dimenticarsi delle battaglie che si combattono a terra e che possono infastidire non poco.

Il maggior difetto di Dawn Patrol è stato eliminato, ora sono disponibili quattro diverse campagne, totalmente differenti e slegate tra loro, le missioni sono nettamente più lunghe e fin troppo "piene": per esempio se il giocatore ha come obiettivo quello di scortare un bombardiere, non può andare a caccia di ogni nemico che vede, non ne avrebbe il tempo. La descrizione approfondita delle campagne di guerra la riservo per la recensione definitiva, visto che parecchi dettagli devono ancora essere definiti, sicuramente si tratterà di situazioni storiche realmente avvenute, nelle quali dovrete migliorare o addirittura invertire il verdetto finale.

In aggiunta a tutto questo vi posso segnalare che saranno presenti quintali di frasi digitalizzate, animazioni e effetti speciali in abbondanza, lo spazio non manca di certo dal momento che Flying Corps risiederà su due CD.

Da quello che ho potuto vedere, mi sembra che i Rowan abbiano le carte in regola per pubblicare una simulazione che dovrebbe tranquillamente essere la migliore nel suo campo (non dimentichiamoci però che tra poco uscirà anche Red Baron 2 della Sierra/Dynamix). L'elevata fedeltà simulativa unita a una grafica superlativa che potete ammirare nelle foto contenute in queste pagine fanno prevedere che Flying Corpse attirerà anche tutti coloro che non hanno mai amato i giochi di questo tipo.

L'Empire assicura che il gioco uscirà a ottobre, anche se le parole di Rod e i soliti ritardi a cui c hanno abituato le software house in ques periodo fanno pensare che il gioco sarà mercato nel periodo di Natale.


Questa è una foto del gioco vero e proprio.

Parla! Prima che possa perdere la pazienza



E ora quattro chiacchiere con Rod Hyde, "mente" di Flying Corps. Le sue risposte sono state veramente complete ed esaustive, purtroppo per motivi di spazio ho dovuto condensarle un attimo; comunque non preoccupatevi, i particolari importanti sono rimasti.

PC Game Parade: *Quali sono le principali caratteristiche di Flying Corps?*
Rod Hyde: Prima di tutto il realismo grafico: le mappe rappresentano fedelmente i territori francesi così com'erano durante la prima guerra mondiale. Sono state utilizzate fotografie in bianco e nero di quell'epoca; per poter rappresentare i colori delle pianure d'oltralpe, abbiamo visitato la Francia due volte per costruire una palette realistica.
E' stata poi posta molta attenzione sui modelli di volo di ciascuno dei sei aerei utilizzabili, i pro e i contro riscontrabili nella realtà sono presenti anche in Flying Corps. Abbiamo ristretto il numero di aerei pilotabili a sei per poterci concentrare sulle caratteristiche di ciascuno; per esempio la capacità del Camel di virare a destra più velocemente che a sinistra è stata implementata nel modello di volo.
Le missioni sono molto lunghe, dureranno circa due ore come avveniva durante la guerra; naturalmente abbiamo cercato di evitare tempi morti, il giocatore sarà sempre impegnato in qualche duello aereo.
L'intelligenza artificiale dei piloti rispecchierà quella reale, le manovre e le tattiche di attacco e di difesa saranno quelle realmente usate durante il conflitto. Flying Corps è prima di tutto una simulazione, il fatto che poi sia anche divertente passa in secondo piano.

PCGP: *Quali sono le differenze più grosse tra il vostro primo titolo Dawn Patrol e questo?*
RH: Tutti e due sono simulazioni di volo della prima guerra mondiale, le similitudini finiscono qui. Flying Corps è completamente diverso da Dawn Patrol, le differenze principali riguardano il modello di volo, la grafica fotorealistica, il parlato digitalizzato e la varietà delle missioni. Rispetto a Dawn Patrol, il lavoro di ricerca è stato estremamente più lungo e approfondito.

PCGP: *E cosa mi puoi dire a proposito del motore grafico, è veloce come quello di Dawn Patrol?*
RH: Il nuovo motore grafico è sensibilmente migliore rispetto al precedente. Tutti gli elementi caratterizzanti del territorio come montagne, fiumi e città sono ricoperti da texture fotorealistiche ricavate da autentiche fotografie della guerra.

PCGP: *Come sarà strutturato il gioco, si dovranno combattere battaglie famose o ci si potrà cimentare in missioni legate tra loro in una campagna?*
RH: Flying Corps è una simulazione della prima guerra mondiale che comprende quattro campagne diverse: The Circus, Battle of Cambrai, Spring Offensive e Hat in the Ring. Le campagne permetteranno di rivivere le gesta di famosi piloti in battaglie realmente combattute.

PCGP: *Quante persone hanno lavorato per realizzare Flying Corps e quanto tempo si è reso necessario?*
RH: Al momento attuale 14 persone stanno lavorando a tempo pieno in modo da poterlo pubblicare entro la fine dell'anno, oltre a queste sono stati coinvolti fotografi, musicisti e ricercatori. Le ricerche sono iniziate verso la fine del 1994, gran parte del 1995 è stato speso in altre ricerche e nella produzione della grafica e delle animazioni, la programmazione del nuovo motore è iniziata nell'autunno del'anno scorso.

PCGP: *Ci sono in cantiere altri progetti per la Rowan?*
RH: Quest'anno ci stiamo concentrando su Flying Corps e nei mesi successivi continueremo a supportarlo con eventuali migliorie. Probabilmente non riusciremo a inserire il network play e altre piccolezze nella prima versione, sicuramente rilasceremo dei patch che includeranno upgrade, mission editors e biografie dei piloti.
Il prossimo prodotto che pubblicheremo sarà MiG Alley, un simulatore basato sul conflitto coreano, per il quale è già stata svolta buona parte del lavoro di ricerca. Si potranno pilotare aerei quali il Sabre e il MiG 15. Useremo dati ricavati da riprese via satellite per realizzare paesaggi fotorealistici. Noi speriamo che entro la fine dell'anno Ben, il nostro ricercatore, vada negli Stati Uniti per intervistare qualche ex pilota per raggranellare informazioni utili.

PCGP: *Cosa ne pensi delle software house italiane e del nostro mercato videoludico?*
RH: Ma, conosco bene il calcio italiano e la moda, molto poco concernente i videogames.

PCGP: *Ora una domanda sulla tua vita, come passi il tempo quando non devi lavorare, hai qualche hobby particolare?*
RH: Io passo la maggior parte del mio tempo realizzando simulatori di volo. Sono uno Scout Leader a Frodsham nello Cheshire e regolarmente vado a fare campeggio. Al sabato vado allo stadio, io e Robert (un altro componente dei Rowan) abbiamo un abbonamento a Anfield Road per vedere il Liverpool. Mi piace molto andare in barca a vela, almeno due volte all'anno faccio qualche piccola crociera. Sono stato una settimana in Turchia a maggio e a settembre dovrei andare a Majorca. Mary, mia moglie, lavora con me alla Rowan; abbiamo due figli, Robert di 15 anni e Richard di 10.

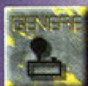
Flying Corps



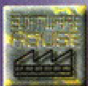
Fine 96



MS-DOS / Windows 95



Simulatore di volo



empire INTERACTIVE

È tempo di cambia



Beh, sono sicuro che non ci crederete, ma quel piccoletto abbigliato da casalinga assomiglia tantissimo al nostro AFC...



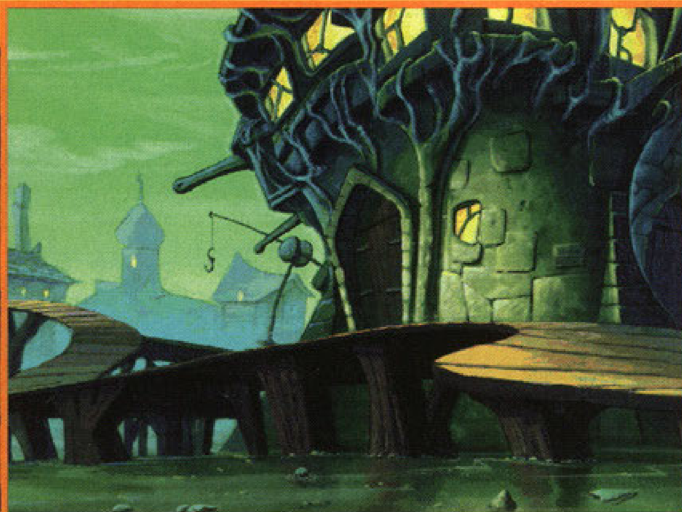
Non ditemi che non sapete chi è costui! Anche se è travestito da Morte, Scuotivento rimane sempre riconoscibilissimo.

Quel matto di Scuotivento non ha ancora smesso di giocare a fare il mago e questa volta sembra proprio voglia fare sul serio. E pensare che noi redattori non abbiamo nemmeno avuto il tempo di andare in vacanza!

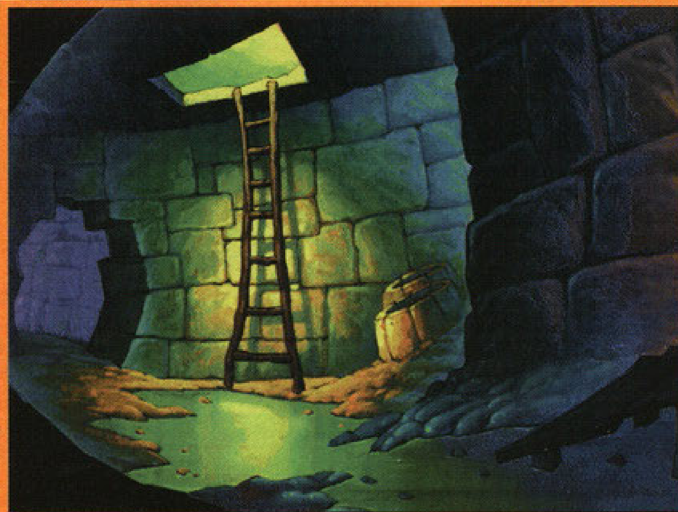
A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Ebbene sì, il pazzo mondo di Discworld è giunto al suo secondo capitolo e la demenzialità acclusa nel primo episodio era poco o niente rispetto a quella che vedrete nel suo seguito ufficiale. Ma forse non tutti conoscono le vicende del Mondo Disco (ora avete capito da dove arriva il titolo? Mondo Disco ... Musica ... No eh? Vabbé, non ve ne sparo più ...) e quindi diamo via con la breve carrellata di info. Innanzi tutto dovete sapere che entrambe le avventure grafiche ambientate in questo strano paese sono state ricreate fedelmente attorno a una saga letteraria di successo, scritta da Terry Pratchett, autore di oltre 15 romanzi demenziali e veramente ricchi di humor. La caratteristica da

sottolineare è la natura stessa di questo strambo universo: la Terra di DiscWorld corrisponde ad una sfera lucente dalle dimensioni perfette. "Beh, e allora?" direte voi, ma dovete sapere che il peso di quel globo scintillante è sorretto da quattro elefanti, poggiati a loro volta sulla schiena di A'Tuin, un'enorme testuggine marina in continuo viaggio attraverso l'ignoto dell'universo. Insomma, già da questi pochi elementi dovreste avere capito come il surreale, il magico, il diverso e il fantastico siano una parte integrante di una simile



Beh, adesso questi fondali li vedete un po' vuoti, ma l'azione non mancherà di certo.



Ogni dettaglio è curatissimo: osservate attentamente la colorazione e l'illuminazione di questa locazione per esempio.

...re musica...

avventura, traboccante di toni oltremodo divertenti. Comunque, proprio da due di quei 15 libroni venne estrapolata la trama per il primo DW, con protagonista il povero Rincewind (Scuotivento per gli amici italiani), un mago catastrofico e ultra sfigato, ma allo stesso tempo molto simpatico. All'epoca si trattava di salvare la vostra terra natia da una entità malvagia, richiamata attraverso una funesta seduta spiritica; ci si trovava alle prese con una quantità impressionante di enigmi e di personaggi strambi con i quali interagire. Ora le cose sono cambiate: pensate, la Morte ha deciso di prendersi una bella vacanza (e io no invece?!?!?!? Magari potessi!) e nemmeno a dirlo, il caos più totale si è impadronito di Ankh Morpork, la principale città del magico geoide surreale. Ora, provate solo a immaginare chi si è impossessato della falce della Oscura Mietitrice con l'intenzione di prenderne il posto? Ma no! Ma va! Ma dai! Eh già, proprio lui, l'arzillo Scuotivento.
E a questo punto mi sembra proprio il caso di evitare di citare il terribile macello che ne verrà fuori, con risate a non finire e gag veramente allucinanti. In questo sequel pare vi saranno delle piacevoli innovazioni rispetto al capitolo antecedente, prima fra tutte una nuova interfaccia, semplice ed intuitiva, flessibile nonché completamente gestita attraverso il mouse. Troveremo una quantità ancora più impressionante di personaggi coi quali interagire (compreso l'inseparabile Bagaglio di Pero Sapiente, quella borsa dalle cento zampe e dalla bocca famelica già vista nel primo episodio), attraversando moltissime locazioni dalle dimensioni spropositate. L'animazione dei personaggi è stata ulteriormente migliorata e saranno presenti oltre 30.000 frames di movimento e azioni varie, giusto solo per farvi capire quanta cura sia stata necessaria per la realizzazione di questo prodotto.

Dalla Psygnosis poi, giungono parecchie altre notizie altrettanto interessanti, come uno storyboard eccezionalmente accattivante, tanto che sarà capace di riportare il giocatore a finire l'avventura più volte, per via della moltitudine di gags e alla spettacolarità dei disegni.

Si tratterà infatti di seguire l'avventura attraverso una piacevole grafica in stile cartone animato, interamente animata a mano da oltre cinquanta animatori. L'intera storia verrà proiettata in full screen, per rendere il gioco più fascinoso e i programmatori della Perfect Entertainment hanno montato i vari frame con SoftimageToonz , capace di visuali e inquadrature di livello cinematografico come primi piani o campi aperti (è stato utilizzato anche per un lungometraggio di Asterix). Anche la parte audio sarà molto curata (mi ricordo ancora del parlato del primo DiscWorld: davvero bello!), tanto da avere contattato voci note come quelle di Eric Idle e Kate Planner. Come al solito ci aspettano molte sorprese ma se tutto quello che avete appena finito di leggere non vi fosse bastato, beh, allora beccatevi anche l'intervista con quei matti della Perfect ...



Ammirate l'abbondanza degli "argomenti" di questa signorina... mica male direi.

Discworld 2



Inverno 1996



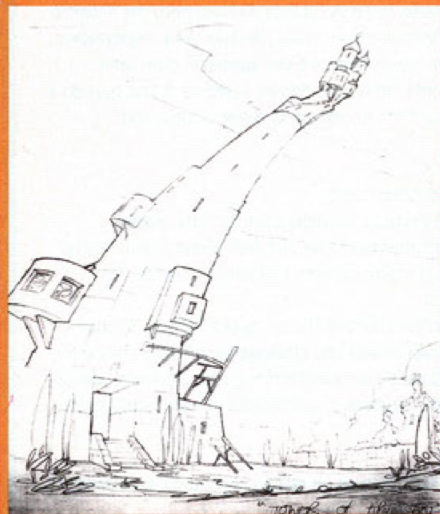
Dos e Windows 95



Avventura







Eccovi alcuni sketch preliminari disegnati durante la fase di implementazione dell'avventura. .



Ecco la Morte in fase di lavorazione. Notate la posa plastica.



Vi ricordate del Bagaglio di Pero Sapiente ? Nooo? ! Beh, eccolo qua.

INTERVISTA CON IL TEAM DELLA PERFECT ENTERTAINMENT

PCGP: Salve ragazzi! Per noi di PC Game Parade è davvero un piacere poter parlare con voi. Ma partiamo subito con le domande, perché ne ho davvero un sacco! Innanzi tutto, ci potete dire in che modo DiscWorld 2 sarà diverso e/o migliore rispetto al suo fratellino?
Perfect Entertainment: Beh, la prima cosa da sottolineare credo sia l'aspetto grafico: sebbene DW2 sarà ancora più vasto del suo predecessore, questo nuovo capitolo vanterà una grafica interamente migliore e tutta in alta risoluzione, con animazioni di livello cinematografico, musica ed effetti sonori digitali, per non parlare poi dello stravagante storyboard, ancora più intrigante, demenziale e ricco di humor!

PCGP: Come mai avete deciso di cambiare lo stile e l'aspetto grafico dei personaggi?
PE: Vedi, nel primo episodio avevamo dato maggiore importanza al dettaglio dei fondali, trascurando molto il ruolo dei singoli personaggi. Questa volta, con DiscWorld 2, le cose saranno completamente differenti, infatti abbiamo pensato che il gioco non deve essere soltanto una avventura in stile cartoon, ma qualche cosa di più coinvolgente, così abbiamo stilizzato un tantino di più ogni frame per poterne fare un numero maggiore e animare in questo modo ogni personaggio come se fosse reale.

PCGP: Chi ha interpretato i personaggi trasportandoli dai romanzi di Pratchett al singolo frame grafico?
PE: Dunque, tutti i personaggi che vedrete sono stati implementati informaticamente da Greg Barnett, lo scrittore e il direttore del gioco. Beh, per la verità oltre la metà dei personaggi presenti sono completamente nuovi (comunque non stupitevi se per caso un giorno doveste trovarli riportati su un nuovo romanzo della saga di DiscWorld!) e per quel che riguarda la veste grafica ti posso dire che sono stati elaborati da un esperto del settore che in passato ha già avuto modo di lavorare con la Disney e la Amblin Animation.

PCGP: Pratchett come ha reagito quando ha visto la vostra trasposizione dei suoi lavori in ambiente videoludico?
PE: Per dirti tutta la verità, bisogna proprio dire che l'unico problema è stato quello di fare corrispondere l'"anima" di ogni personaggio a quella che probabilmente si aspettano i fan della saga letteraria di DiscWorld. Infatti Terry riceve moltissime lettere da parte di ammiratori e molte di queste riguardano proprio la vita segreta di questi strambi personaggi: non era quindi nemmeno pensabile potere deludere le aspettative di così tante persone! In definitiva comunque, Terry è rimasto ampiamente soddisfatto del nostro lavoro. Mi ricordo in particolare di come insistette sul colore dei capelli della regina: lui la voleva bruna a tutti i costi. Beh, come saprai, è rinomato in tutto l'universo di come le belle donne malvagie siano brune, no?

PCGP: E per quel che riguarda lo stesso Terry invece: in che modo ha partecipato al vostro lavoro?
PE: L'intero storyboard è stato scritto da un nostro autore molto ferrato. Terry ha in pratica preso la bozza finale della storia e ne ha rimosso le incongruenze e tutto quello che poteva creare disturbo rispetto a quanto era contenuto nella saga letteraria, come ad esempio delle gags troppo assurde. Dopo di questo ha riletto il tutto e gli ha dato il suo tocco magico.

PCGP: Potete dirci quali sono le principali differenze tra i due capitoli di DiscWorld?
PE: Certo! DW era concettualmente semplice da capire, ma probabilmente è stata l'avventura più ardua da terminare che sia mai stata prodotta. L'unico difetto era che non guidava il giocatore nella corretta direzione, fornendogli indizi utili o affinità del genere e così, il protagonista si impallava senza sapere cosa fare. In DW2 invece, sebbene l'avventura sarà ugualmente complessa, tutto sarà molto più amichevole: basta con frasi del tipo "Questo non funziona", anzi, Scuotivento avrà delle risposte sempre diverse per ogni occasione che cercheranno di spingere il giocatore nella corretta direzione. Eppoi se il protagonista farà tutto correttamente, il gioco stesso gli dirà che sta procedendo in modo perfetto.

PCGP: Che tipo di tecnologie grafiche avete adottato per produrre l'intero gioco?
PE: DW2 è una perfetta fusione tra un normale film d'animazione e un avventura grafica. Fin dove era possibile abbiamo semplicemente utilizzato delle tecniche convenzionali per la programmazione, in seguito abbiamo adottato un nuovo software, il Toonz, che ci ha permesso di assemblare con facilità animazioni e sonoro. In pratica abbiamo utilizzato dei veri e propri studi grafici per l'acquisizione di ogni singolo frame, poi abbiamo utilizzato un software particolare per innestarci gli effetti sonori digitali.

PCGP: A che punto siete con lo sviluppo del gioco, in questo preciso istante?
PE: Beh, stiamo per portare a termine la versione definitiva, ma a livello Alpha. Questa sarà pronta a breve e saranno comprese anche le voci degli attori, che sono già state tutte quante registrate.

PCGP: Parlateci degli attori che interpreteranno, tramite le loro voci, i personaggi del gioco: in che modo si preparano al ruolo di voice over? Hanno mai "sceneggiato" DiscWorld prima d'ora?
PE: Dunque, tanto per iniziare c'è Eric Idle, che ha interpretato ancora una volta il povero Scuotivento. Inoltre ha cantato la colonna sonora della Morte e ha dato la voce anche al suo alter ego Bone Idle, uno scheletro cantante presente nella storia. Poi abbiamo Nigel Planar, il quale ha fornito circa 20 differenti voci davvero fenomenali. L'unica voce femminile (vabbé, per essere sincero ha interpretato anche uno o due uomini, per non menzionare uno scimpanzé, un cammello, un orango tango e altro ancora) ci è stata fornita da Kate Robbins, una delle migliori doppiatrici presenti in tutta l'Inghilterra. Le rimanenti personalità (circa 30) sono state "vocalizzate" dal nostro piccolo Rob Brydon, anche lui molto noto in questo settore.
Per quel che riguarda la preparazione, beh, praticamente si svolge così: gli attori si leggono più volte il copione per parecchio tempo, prima di iniziare la registrazione, in modo tale da potere idealizzare mentalmente il carattere di ogni singolo personaggio e da conferirgli una voce adeguata. Talvolta registriamo anche senza questo procedimento, poiché in molte occasioni è così che si scopre la voce appropriata per questo o per quel personaggio.
Dal canto nostro, noi forniamo loro un testo molto accurato con tantissimi consigli per aiutarli: in questo modo, in genere, basta davvero poco per scoprire il tono giusto. Quando gli attori sono pronti si passa alla fase della registrazione. Ogni frase è registrata singolarmente e devo dire che spesso ci divertiamo un mondo, sia noi che loro ovviamente (mi ricordo ancora la faccia di Eric quando è uscito dallo studio, dopo un turno filato di otto ore di registrazione: uno spettacolo!).

PCGP: E per le musiche? Cosa ci raccontate?
PE: Questa volta non ci saranno limiti! Le musiche saranno tutte quante d'atmosfera e noterete di sicuro l'attenzione che abbiamo dedicato loro. Anche gli effetti sonori non scherzano: di sicuro saranno i migliori che avrete mai sentito in questo genere di giochi.
Per di più abbiamo anche utilizzato l'effetto Q-Sound, quindi l'effetto 3D sarà davvero fenomenale. Eppoi stavolta ci sarà una stravagante colonna sonora, più altre quattro utilizzate come sottofondo durante l'intero gioco: insomma, non ci siamo risparmiati proprio su nulla, sebbene il nostro team non sia grandissimo. Ne vedrete delle belle!

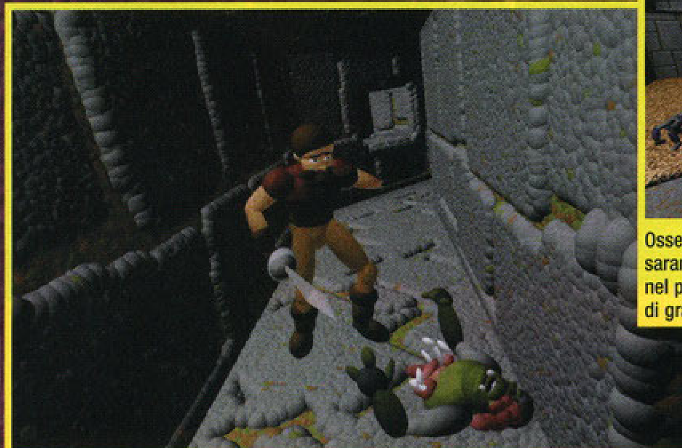
PCGP: Grazie a tutti quanti! E' stato davvero un piacere: speriamo ovviamente di avere prestissimo vostre notizie. Ciao!
PE: Per noi è stato davvero un divertimento! Ciao!

WORK IN PROGRESS

Sfere Tenebrose

Eh già, Ecstatica 2 è tuttora in fase di lavorazione e ciò significa che tra non molto torneranno tra di noi quegli inquietanti personaggi ottenuti mediante la composizione di sfere, ellissi, cilindri e altro ancora.

A cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza



Durante il gioco avrete a disposizione moltissimi oggetti. Beccatevi per esempio la spada che il nostro giovane eroe tiene in mano : una verra chicca dell'arte grafica. Vabbé, forse ho esagerato...

E così siamo giunti al secondo capitolo. Beh, in effetti Ecstatica è stato un gran gioco e le innovazioni apportate a questo genere di avventure dinamiche furono davvero strabilianti, quindi era più che plausibile vederne presto un seguito. Dopo avere quindi giocato la prima avventura, dove tutto comunque riuscì a risolversi per il meglio e voi ne veniste fuori completamente indenni (vabbé, si fa per dire: non credo che dopo aver lottato contro mostri demoniaci, essere stati trasformati in castori e avere compiuto rituali magici, l'ego di una persona non ne venga influenzato per l'eternità!) apprestiamoci a parlare del suo sequel. Okkey, partiamo con lo storyboard: sconfitto il terribile demone finale, il nostro simpatico eroe decise semplicemente di tornare a casa per riposarsi. Peccato per lui, poiché forse avrebbe fatto meglio a continuare ad errare nei meandri di Nonsodove. Arrivato al suo castello infatti capì subito l'anormalità della situazione: la brezza del mattino puzzava del terrore appena lasciato a Tirich e annunciava il ritorno del terribile Demone, questa volta qui soltanto per voi, per vendicarsi di quanto faceste nel piccolo villaggio. E così vi ritrovate provvisoriamente senza dimora e nei guai fino al cervello. Bello no? Aspettate però perché ancora non vi ho detto che in Ecstatica 2 dovrete lottare contro un mago indemoniato, sterminare tutti i suoi adepti e combattere contro i loro scagnozzi pronti a darvi il benservito. Insomma, l'avventura ricomincia, ma questa volta sarà ancora più pauroso e pericoloso della prima, stando almeno a quanto ci dicono i geni di Liverpool. In effetti però, anche se lo storyboard non è certo quanto di più accattivante sia mai stato concepito, devo dire che ci saranno molte sorprese: se vi ricordate bene il primo, sicuramente rammenterete come la sua atmosfera seppe conquistare il giocatore, rendendolo un tutt'uno col protagonista della storia.

Il coinvolgimento rasentava le stelle e sebbene non ci fossero tantissimi cambi di visuale e la musica di sottofondo fosse praticamente sempre la stessa ho ancora i brividi vissuti in piena notte fonda. In questo sequel ci saranno oltre 2000 cambi di visuale e quindi già soltanto questo dovrebbe essere una garanzia sulla meticolosità impiegata per migliorare ulteriormente la bellezza del primo successo, nonché aumentare ancora di più il già tanto decantato senso di coinvolgimento. Ma non è tutto. La tecnologia Ellipsoid è stata migliorata e dire che i personaggi saranno veramente ben realizzati penso vorrebbe significare sminuire la qualità del prodotto. Aspettatevi quindi un 3D reale fuso ad una grafica prodotta interamente in alta risoluzione, una caterva di personaggi coi quali interagire, enormi fondali tridimensionali (tra questi mi sembra ovvio menzionare la presenza del vostro castello, dei sotterranei, di un intero villaggio, di una foresta, di un giardino e di un cimitero), parecchi enigmi da risolvere, altrettanti combattimenti ai quali dovere sopravvivere, tanti oggetti da utilizzare e una eccezionale musica d'atmosfera. Inoltre gli sviluppatori della Psygnosis affermano che i personaggi saranno animati meglio rispetto all'originale. Beh, mi sembra proprio che anche questa volta quel matto di Andrew Spencer stia facendo un lavoro degno di nota: spero veramente di vedere ulteriori sviluppi della faccenda. Per il momento posso aggiungere quanto sarà necessario per fare funzionare questo titolo, ovvero avrete bisogno di un Pentium 75 Mhz equipaggiato di 8 mega di RAM, di un lettore CD-ROM 2x, di una scheda video SVGA e di una scheda audio tra le più diffuse. Ah, quasi dimenticavo: il gioco girerà solo sotto Windows 95 (sarà lui stesso ad installarvi le DirectX per l'alta risoluzione). Questo è quanto. A presto ovviamente.



Osservate ora l'ambientazione 3D del gioco. Ci saranno a disposizione moltissime inquadrature come nel primo Ecstatica, solo che questo dovrebbe essere di gran lunga più bello del suo predecessore.

Ecstatica 2



Primo trimestre del 1997

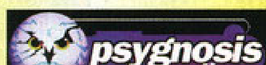


Windows 95



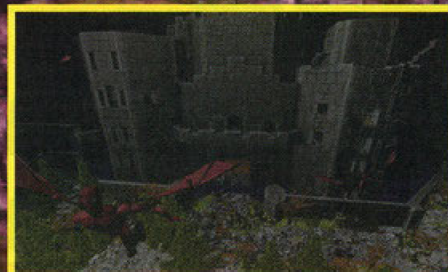
Avventura dinamica







Ora non ditemi se questa inquadratura non è bella ! Mi ricorda molto da vicino il primo Alone in the Dark e i suoi stupendi cambi di visuale che allora fecero davvero furore.



Quello la è il vostro castello. Che ne dite, non è bello ? Già, avete proprio ragione, l'effetto tridimensionale è ottimo.

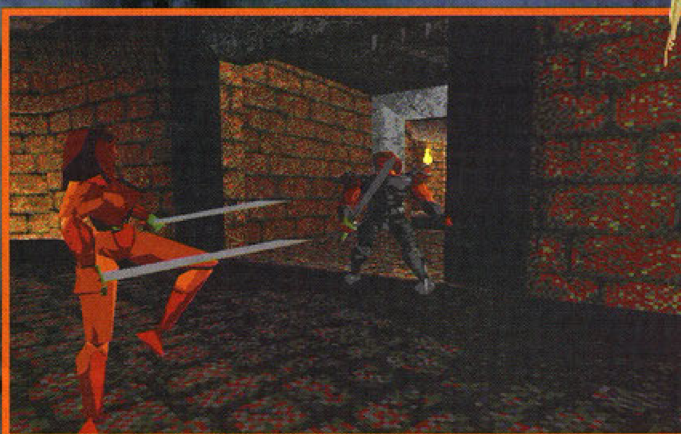
WORK IN PROGRESS

Il Dungeon della paura

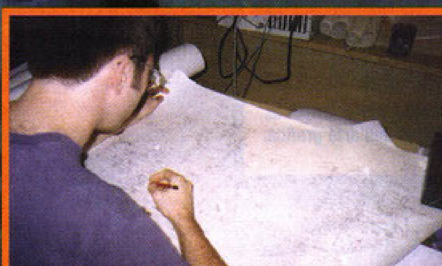
Dopo il semibuco nell'acqua di Total Mania la Domark s i prepara a sfornare un titolo che sembra davvero interessante, una specie di gioco di ruolo con molto sangue ambientato in un gigantesco dungeon... Godetevi l'intervista!!!

a cura di Karim De Martino

Questo mese il sottoscritto ha deciso di fare una visitina agli uffici inglesi della Domark, situati alla periferia Sud-Ovest di Londra proprio sulle rive del Tamigi. Al primo piano dell'edificio è situato il reparto commerciale, mentre il team di sviluppo (una trentina di persone) lavora nello scantinato, al riparo da occhi indiscreti e in una anarchia tale da far sembrare la nostra redazione un negozio di cristallerie. Sono rimasto veramente sorpreso dal numero di persone che lavorano alla relizzazione di un solo videogioco, e ancora di più dal fatto che molti di essi sono ragazzi. Passeggiando per gli uffici di una software house ci si imbatte sempre in strani personaggi, uno di questi è, Phillip Drinkwater (probabilmente astemio! NdBDM), il programmatore di cui trovate a seguito l'intervista, che ha fatto da guida a questa mia visita. Ho potuto ammirare i programmatori e i grafici al lavoro, in una stanza tappezzata di abbozzi a matita, intenti nella modellazione 3D di qualche mostro o nella sperimentazione di qualche effetto di luce. Da notare poi che la fase di test dei prodotti è affidata a un gruppo di ragazzini, pronti a criticare ed evidenziare ogni più piccolo difetto. Deathtrap Dungeon si candida, secondo gli autori e secondo quanto ho potuto vedere, ad essere uno dei giochi più significativi e innovativi dell'anno, scopriamo i perché grazie a questa intervista esclusiva (ho volontariamente deciso infatti di non darvi nessun background del gioco in modo che vi venga presentato sulle nostre pagine così come mi è stato illustrato negli uffici della Domark) frutto di una mattinata di duro lavoro.



Mi scusi signorina, stavo solo cercando il bagno, non è il caso di arrabbiarsi così tanto!

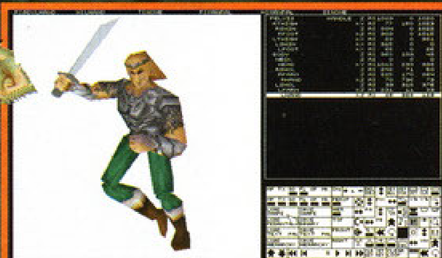


Uno dei grafici della Domark intento nella stesura di una mappa.



L'animazione di un orco che apre le braccia per stringervi forte forte, che dolce.





Per ogni personaggio sono state realizzate più di cento animazioni. Questo è uno dei pochi nemici umani che avrete modo di incontrare nel dungeon.

Deathtrap Dungeon



Ottobre 1996



MS DOS Windows 95



Avventura fantasy



DOMARK

Intervista con Phillip Drinkwater - Programmatore



PCGP: *Qual'è l'idea di base di DD?*
PD: Deathtrap Dungeon è un gioco di ruolo 3D, lo scopo è di terminare i vari livelli, superando trappole di ogni tipo e mostri che non vedono l'ora di farvi la pelle.
PCGP: *Quanti livelli ci saranno?*
PD: Per il momento sedici, tutti molto vasti e con ambientazioni differenti. La difficoltà cresce man mano che si prosegue nel gioco, con rompicapo sempre più difficili e impegnativi. L'universo di Deathtrap Dungeon è quello dei racconti Ian Livingstone, una leggenda vivente per gli amanti del fantasy.
PCGP: *Che genere di rompicapo ci troveremo a dover affrontare?*
PD: Non si tratta del solito "prendi la chiave e utilizzala nella porta", ti faccio un esempio: il mostro di pietra è invulnerabile alle armi convenzionali, per ucciderlo bisogna utilizzare una spada magica, che però si trova in una stanza piena di fiamme. Allora il giocatore dovrà prima trovare l'incantesimo per spegnere il fuoco, quindi prendere la spada e uccidere il mostro di roccia. Oltre a questo ci sono dei rompicapo alla Indiana Jones: può capitare che un corridoio vi frani sotto i piedi è allora sarà necessario trovare un'altra strada per tornare indietro e cose di questo tipo.
PCGP: *Chi è la mente malata che ha inventato tutto ciò?*
PD: I livelli e i rompicapo sono frutto del lavoro del nostro team, diretto da Richard Halliwell, l'inventore dei giochi di ruolo di Warhammer 40.000 e Space Hulk. Ogni livello viene disegnato prima su carta, poi viene modellato in 3D è vengono aggiunti tutti i trabochetti (e nel fare ciò il buon Phillip mi mostra una serie di papiri, degni di un vero progetto industriale, su cui sono segnati gli oggetti, i mostri e tutte le trappole).
PCGP: *Sembra molto interessante, ma dicci qualcosa di più sui mostri...*
PD: Saranno tanti, più di cinquanta tipi e ognuno realizzato con circa 200 poligoni, tranne il drago che ne ha quasi 600. Per ogni mostro ci sono decine di animazioni differenti: possono correre, saltare, attaccare, ma anche grattarsi la testa o starnutire. Poi ognuno possiede delle caratteristiche tipo velocità, aggressività, intelligenza, che ne determinano "l'atteggiamento". Per esempio: se incontri uno scheletro e un orco, sarà l'orco ad attaccarti mentre lo scheletro giocherà con la sua testa tirandola in aria e facendola rimbalzare sulle pareti. Altri mostri invece scappano, ma magari hanno degli oggetti che ti servono e sono più veloci di te, allora dovrai cercare un modo per tagliarli la strada e coglierli di sorpresa.
PCGP: *Il Drago di cui mi hai parlato deve essere enorme, com'è possibile ucciderlo, bisogna prenderlo a mazzate sul pollicione?*
PD: Ah, ah, ah... No, effettivamente il Drago è molto grande, ma per ucciderlo bisogna trovare uno scudo che ci ripari dalle fiammate e poi colpirlo con un arma magica... ma non voglio dirti dove altrimenti rovinerei la sorpresa!
PCGP: *Parliamo delle armi allora?*
PD: Sono tante, circa una ventina. Per lo più si tratta di spade, mazze e pugnali. Poi ci sono anche le balestre e una specie di RPG9000, come in Doom, però fatto di legno e naturalmente magico. A seconda dei mostri è poi preferibile un'arma piuttosto che un'altra.
PCGP: *E per quanto riguarda la grafica?*
PD: La grafica è quella che potete vedere dalle foto. Quello che invece non potete vedere sono gli effetti di luce. Originariamente infatti il dungeon è buio e starà a voi illuminarlo con una torcia o un incantesimo. Comunque le ombre dipendono dal punto dove si trova la sorgente di luce e questa in genere non è fissa, ma in movimento. Quello che vedi adesso è in 320*200, ma il gioco finale girerà anche in 640*480, a patto che abbiate almento un Pentium 120, questo a causa del gran numero di poligoni che compongono ogni personaggio.
PCGP: *A vederlo così sembrerebbe simile ad Alone in the Dark, esatto?*
PD: Proprio così, a una prima occhiata Deathtrap Dungeon appare simile ad Alone in the Dark, giocando però vi renderete conto della profondità della trama, che, ci tengo a ricordarlo, è ispirata ai libri fantasy di Ian Livingstone. L'altra differenza è la visuale, che nel nostro gioco non è fissa, ma segue il personaggio, proprio come accade in certi picchiaduro da sala giochi.
PCGP: *Da come me l'hai descritto e da quello che vedo sembra molto difficile, naturalmente sarà possibile modificare la difficoltà?*
PD: Certamente, anche perchè come tu ben sai ci sono persone che fremono per finire un gioco e altre che preferiscono sfide un po' più impegnative. La differenza tra i vari livelli sarà essenzialmente nella cattiveria dei nemici e nella difficoltà dei rompicapo. In ogni caso è possibile salvare la partita in qualsiasi momento.
PCGP: *C'è anche una mappa, come in Doom?*
PD: No, purtroppo no. I livelli di Deathtrap Dungeon sono realmente tridimensionali, come in Descent per esempio, e quindi è impossibile realizzare una mappa di facile consultazione. Sarà invece possibile marcare determinate stanza già visitate oppure orientarsi grazie al sangue lasciato sul pavimento dai mostri.
PCGP: *Non ti sembra un po' disgustoso, il Touring Club avrebbe qualcosa da ridire, non credi?*
PD: In effetti è disgustoso, ma mai come quando fai saltare in aria i mostri con un incantesimo e vedi tutte le parti del corpo che volano in tutte le direzioni. Anche il tuo personaggio sanguina comunque se viene ferito ed è possibile perfino che gli venga tagliata via una mano.
PCGP: *Abbiamo già parlato di altri giochi come Doom e Descent, cosa ne pensi invece di Quake, l'ultimo gioco della iD Software?*
PD: Ho visto Quake, indubbiamente è un gran gioco, ma non ha niente a che vedere con il nostro Deathtrap Dungeon che si rivolge ad un pubblico più maturo, che ha voglia sia di azione, ma anche di usare il cervello.
PCGP: *Oggi come oggi un'opzione per il gioco in rete è indispensabile in un gioco di questo tipo, in Deathtrap Dungeon è supportato il gioco multiplayer?*
PD: Certamente, sono supportati sia le connessioni via modem che in rete locale, con un massimo di 4 o 6 giocatori. Il problema è che i persoanggi sono costituiti da un numero di poligoni molto superiori rispetto ai mostri, perciò sui PC più lenti potrebbero esserci dei rallentamenti con un numero maggiore di giocatori. Per la modalità multiplayer ci saranno alcuni livelli particolari, più piccoli rispetto a quelli del gioco vero e proprio e più ricchi di armi.
PCGP: *E' possibile giocare anche cooperando con un altro essere umano?*
PD: Sappiamo bene che nei giochi dove è presente questa opzione, coloro che la utilizzano sono veramente pochi, perché la gente comunque si diverte di più quando ci si prende a botte, perciò niente modalità "cooperative".
PCGP: E di Windows 95, cosa ne pensate?
PD: Per ora il gioco è sviluppato in ambiente DOS, ma è prevista la compatibilità con Windows 95. Inoltre stiamo portando avanti parallelamente le versioni per Sony Playstation e Sega Saturn che richiedono una mole di lavoro non indifferente.
PCGP: L'ultima domanda è inevitabile: la data di uscita?
PD: Deathtrap Dungeon non sarà pronto prima di Ottobre, ci sono ancora molte cose che possono essere migliorate e il nostro obbiettivo è comunque quello di fare un buon gioco; come potete vedere lavoriamo anche ad Agosto, ma la Domark ci fornisce questi ventilatori, ci da da mangiare e non sentiamo il bisogno di nulla, certo ogni tanto ci manca la luce del sole, ma cosa ci vuoi fare...

Da quanto ho potuto vedere, Deathtrap Dungeon promette davvero molto bene, surclassando a livello di engine molti giochi di successo come Alone in the Dark o il più recente Time Gate. La visuale automatica tuttavia crea alcuni problemi in determinate situazioni ed è uno degli aspetti su cui il team sta ancora lavorando per apportare dei miglioramenti. I mostri sono realizzati davvero bene, con dei modelli tridimensionali degni di un film di Steven Spilberg, ma soprattutto sembrano essere vari: ho avuto modo di vedere piccoli nanerottoli che con una forchetta e un coltello cercano di mangiarvi le caviglie, dei robot animati magicamente, i classici orchi, scheletri, draghi, ma anche mostri di roccia, mummie e zombie. L'importante comunque è che il team di sviluppo sia composto da persone con il senso dell'umorismo: vi capiterà di scorgere un orco che starnuta durante un combattimento oppure un drago che si gratta le pulci come un cane e una mummia che balla quando non è impegnata a farvi la pelle. Non ci resta dunque che aspettare l'autunno per una recensione completa.

WORK IN PROGRESS

Quando il bisogno di velocità non basta più...

La EA Sports, una McLaren e il mitico circuito di Le Mans. Devo anche aggiungere qualche altra cosa? Beh, se la risposta è sì vi rimando all'articolo, altrimenti vi posso solo consigliare di allacciarvi ben stretto il casco integrale...

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza



Questo qua è invece il menu dei settaggi della simulazione. Come potete notare la schermata è in alta risoluzione e la grafica è davvero pregevole.



Il menu opzioni. Il gioco sarà configurabile a piacimento perciò nessuno dovrebbe avere problemi col dettaglio grafico o cose di questo genere.

A quanto pare questo è il periodo delle simulazioni di guida. Già, visto e considerato che ne stanno uscendo un numero allucinante e i titoli da considerare non sono certo da poco. Qualche mesetto fa fece la sua comparsa Indycar Racing 2 e fu il delirio. La grafica in alta risoluzione rendeva davvero moltissimo e giocarlo era uno spettacolo. Però la simulazione vera e propria era così reale dal rivelarsi quasi frustrante: l'usura delle gomme si faceva sentire già verso il decimo giro di gara e il controllo della macchina diventava così instabile da sembrare di correre sulle bucce di banana. E via di testacoda a go-go, tagli mostruosi di varianti, ciocchi paurosi da ammirare al replay e alla fine gli oramai mitici giri contromano per il gusto di sterminare gli avversari ancora in gara. Recentemente tutti quanti abbiamo giocato a Formula One Grand Prix 2 (avete già letto la recensione di Matteo su questo stesso numero? Nooo?!?!?!?!? E cosa aspettato a farlo?) del geniale Crammond, ma le polemiche suscitate da questo titolo non sono certo poche. In sostanza comunque F1GP2 è qualche cosa di realmente bello, tanto che qua in redazione ci abbiamo giocato davvero un casino: proprio ieri pomeriggio abbiamo fatto un multiplayer in quattro e tra i loop di Andrea, i miei super taglioni da espulsione (non avete idea di quante bandiere nere abbia collezionato in un solo giro!), la sfortuna di AFC (ogni due per tre qualche altra vettura lo toccava e gli sfasciava qualcosa: una sfiga clamorosa!) e la guida, ehm, "pulita" di Riccardo abbiamo passato oltre due ore a commentare la grafica splendidamente curata anche in bassa risoluzione, il sonoro ultra coinvolgente e i miglioramenti rispetto al suo fratellino minore, sebbene però in sostanza rimanga, a mio avviso, molto simile per certi versi al prequel. Senza escludere poi giochi prettamente arcade; anche quelli sono tanti, molti fuori tema con questo genere di corse, ma comunque molto accattivanti e ben curati allo stesso modo: tanto per fare qualche nome basta citare Nascar Racing, The Need For Speed, Screamer, Fatal Racing e io ci aggiungerei anche il piccolo Speed Haste (in split screen è davvero divertente). Certo, molti non sono proprio recentissimi, ma se ci pensate bene sono pur sempre delle produzioni veramente belle uscite non troppo tempo fa e se avete letto alcune delle news del nostro NKZ o alcune delle numerose anticipazioni che siamo soliti proporvi, di certo saprete dei sequel già preannunciati di oltre la metà dei titoli elencati. Insomma, bisogna proprio dirlo: il bisogno di velocità ormai è un fattore dominante! E ovviamente McLaren At Le Mans non



Eccovi qua il menu principale di quello che sarà il gioco vero e proprio. Cominciamo bene mi pare, e voi cosa ne dite?



E questo qui è il gioco vero e proprio. Fonti autorevoli (il BDM) mi dicono che questa è "soltanto" la bassa risoluzione di McLaren At Le Mans. Ora, se ciò è davvero vero, cosa dovrei aspettarmi dall'alta?

McLaren at Le Mans


Settembre 1996

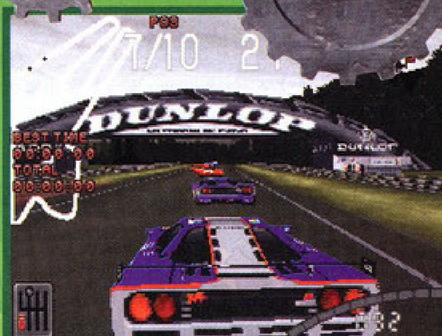

Windows 95


Arcade di guida





Sì, decisamente questi menu sono splendidamente curati. Eppoi la bellezza delle vetture riproposte in sottofondo è davvero fenomenale.


Sinceramente mi sento di dire che il dettaglio è qualche cosa di allucinante.


Guardate il cielo. Non è bello davvero? Okkey, la macchina avrà attirato prima la vostra attenzione però vorrei sottolineare come tutto quanto il "corredo" di questo titolo sia estremamente curato.

si scansa da questo discorso. Cosa dovremmo aspettarci da un titolo del genere, che ha per sottotitolo il circuito più celebre di tutto il mondo, sede della leggendaria 24 ore? O meglio ancora, cosa dovremmo aspettarci dai quelle fervide menti della EA Sports, capaci di scodellare titoli del calibro di The Need For Speed o Fifa 96? Continuate a leggere poiché è giunto il fatidico momento delle info: sigla! Vabbé, come al solito ho esagerato. Dunque, innanzi tutto il titolo del quale vi parlo potrà essere giocato sia in modalità arcade, sia in modalità simulazione. Nel primo caso potrete affrontare da soli o in team (con altri amici quindi) la mitica pista, gareggiando a tempo contro qualcosa come oltre 50 vetture! Per la simulazione vera e propria invece potrete correre sulle celebri otto miglia gareggiando per 3, 6 o anche 24 ore (c'è il tempo accelerato se volete, non preoccupatevi). In questa fase dovrete tenere conto proprio di tutto poiché la EA Sports promette un incredibile grado di realismo: l'intero gioco, sia per quanto riguardo il circuito, sia per quanto riguarda il discorso macchine e gara di per se, è stato realizzato non solo insieme al team della McLaren, ma anche su concessione dell'Automobile Club De L'Ouest, l'organizzazione ufficiale che si occupa della corsa suddetta. I dati tecnici e il contorno saranno estremamente dettagliati e oltremodo affidabili e tutto questo non può che essere apprezzato. Insomma, prendete una McLaren F1 GTR, piazzatela sulla famosa pista e sparatela a oltre 220mph: sarete in grado di controllarla? Ma non è tutto qua ovviamente. Avrete a disposizione statistiche in tempo reale, decinaia e decinaia di dati, filmati "dal vivo" girati apposta per il gioco e una grafica interamente poligonale e texturizzata ottenuta con un potente modellatore tridimensionale: il Direct 3D di mamma Microsoft. In più, e qua viene il bello, nella fase arcade potrete sbattere fuori i vostri avversari, tamponarli, smarmellarli contro i muretti di cinta, spingerli dentro la corsia box e fare un mare di danni, compiere avvitamenti, testacoda, loop completi, capottamenti da fine secolo e altro ancora: vi piace? E il sonoro poi dovrebbe essere davvero coinvolgente: il press-pack parla di effetti audio più reali del vero, soprattutto durante i pit stop (curatissimi e importantissimi per riuscire a terminare la gara) e annuncia anche una colonna sonora molto pompata con un'intro interamente in alta risoluzione. Ma ancora non vi ho detto che ogni vettura e ogni pilota avranno le loro caratteristiche personali, tutte quanti inerenti la realtà della stagione 1995 la quale, manco a farla apposta, è stata molto positiva per la squadra di Ron Dennis. A proposito di quest'ultimo: in un'intervista rilasciata insieme al team di programmatori, ha dichiarato che lavorare ad un simile progetto è stato davvero interessante poiché non pensava potesse essere raggiunto un simile livello di realismo e di coinvolgimento con un computer definito domestico. Insomma, se lo stesso manager della McLaren ne è rimasto stupito, un motivo ci sarà, no? Evidentemente quei geniacci della EA Sports hanno fatto ancora una volta le cose come le sanno fare loro, e cioè veramente bene. Spettacolo. Ovviamente siamo in attesa di ulteriori notizie in proposito e non appena le avremo, beh, già sapete...


Ehm, si, forse una vettura completamente gialla stona un po' ma in fondo è anche il colore delle auto che fa bella una gara. E di colori ne vedrete davvero tanti, in tutti i sensi.


Già, ci saranno parecchie visuali a disposizione, avete fatto bene a ricordarmelo. Beh, ma del resto ogni titolo di tutto rispetto deve essere ben curato, altrimenti che senso avrebbe svilupparlo?

Sapore di Scozia (e puzza di marcio)

Dopo il successo di "The 7th Guest" e di "The 11th Hour" la Trilobyte sforna il terzo film interattivo a base di puzzle, ma questa volta saranno i cartoni animati a farla da padrone.

A cura di Riccardo Landi



Ecco Andrew, il nostro "eroe". Già da questa immagine si può capire quanto sia determinato nel portare a termine questa avventura.



Da come è vestita, questa tizia dovrebbe essere un'inserviente del castello. Quello sguardo non mi dice nulla di buono.

Nessuno può negare che i due titoli menzionati nel cappello introduttivo hanno dato vita a una rivoluzione nel mondo dei videogiochi grazie all'uso massiccio di filmati in full motion e ad una realizzazione grafica pressoché perfetta. In effetti la sensazione di assistere ad un film era molto forte; gli attori in carne ed ossa che davano vita alle intricate vicende erano davvero tanti e la trama "acchiappava" parecchio. Purtroppo questi due prodotti rientrano nel genere dei film interattivi e, come ormai tutti saprete, ciò vuol dire che se da un lato l'aspetto grafico è grandioso, dall'altro troviamo la quasi assoluta mancanza di giocabilità. Queste due caratteristiche hanno diviso da sempre le opinioni di critica e pubblico. Nonostante la stampa non accolga in modo particolarmente caloroso questi prodotti, ne vengono vendute una marea di copie. Molti non apprezzano il fatto di dover stare con le mani in mano ad assistere a sequenze filmate interminabili per poi dover risolvere dei puzzle logici da Settimana Enigmistica mentre altri, invece, adorano vedere il monitor del loro computer trasformato in schermo cinematografico. Insomma, questo dibattito che ormai tiene banco da parecchio tempo sembra che sia destinato a durare all'infinito o almeno finché le software house continueranno a produrre giochi del genere. In redazione è arrivato un pacchetto dall'Inghilterra con dentro il BDM che stringe in mano qualche dischetto più relativo materiale informativo cartaceo riguardante Clandestiny, il nuovo gioco della Trilobyte (si, insomma, un altro film interattivo). Ciò che accomuna Clandestiny con The 7th Guest e The 11th Hour non è solo il fatto che sono prodotti dalla stessa software house; anzi si assomigliano così tanto che si farebbe prima ad elencare le differenze dato che fondamentalmente lo schema di gioco è identico (sarebbe un po' come trovare delle differenze tra Dragon's Lair e Space Ace).

Ma cos'ha di diverso questo nuovo film interattivo rispetto i suoi predecessori? Beh, prima di tutto nel titolo manca un numero ordinale (avrebbero potuto chiamarlo "The 25th Clandestiny"), ma la vera novità è che questa volta i personaggi sono disegnati, sono dei cartoni animati e non degli incapaci attori di serie B; inoltre...mmmh, inoltre...ehm, basta, questa è l'unica differenza. Ci siete rimasti male? Non potete dire che non vi avevo avvisato. Comunque non sottovalutiamo questa piccola differenza perché, a mio avviso non è per niente piccola, ma comporta un notevole miglioramento e fonte di interesse. Volete mettere le capacità espressive che ha un cartone animato ben disegnato rispetto a un attore di secondo rango? Inoltre il cartoon da la possibilità ad un autore di creare personaggi caricaturali molto più divertenti e vari avendo come unico limite la propria fantasia.

Per quanto riguarda Clandestiny la cosa si fa ancora più interessante visto che l'autore dei disegni non è un pivellino qualunque, ma arriva direttamente dagli Studios di Hanna & Barbera (e scusatemi se è poco).

La Trilobyte comunque non ha deciso di utilizzare "disegni" esclusivamente per ragioni estetiche, ma anche per ragioni di mercato. Infatti questa volta non si tratterà di un film horror, ma sarà un cartone animato thriller in

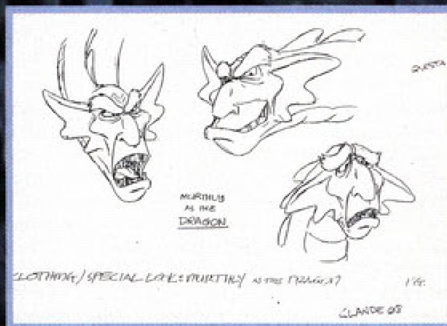


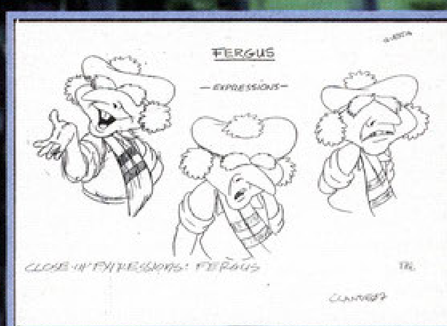
Questi sono due dei fondali 3D di cui vi parlavo. Questo genere di schermate si potevano già apprezzare ai tempi di The 7th Guest e The 11th Hour.

perfetto stile Scooby Doo, quindi non verrà più vietato ai minori e, probabilmente, venderà di più.
Ho definito Clandestiny un thriller, ovvero una storia piena di suspance, mistero e colpi di scena quindi mi sembra giusto non rivelarvi nulla a proposito della trama... No! Nooo! Fermiii!! Ahiaaa! Ahi! Ouff!
Ok, ok, stavo solo scherzando se insistete tanto ve la racconto. (che pubblico attento! A volte preferirei avere dei lettori lobotomizzati, sarebbe più comodo.)
I protagonisti della vicenda alla base di Clandestiny sono due ragazzi qualunque, Andrew e Paula, che in un giorno qualunque vengono misteriosamente invitati a raggiungere il castello degli avi di Andrew immerso nella vecchia Scozia. Una volta arrivati sul luogo Andrew scoprirà che la casa è oggetto di un'antichissima maledizione e dovrà vedersela con una misteriosa profezia. Voi, miei cari giocatori, accompagnerete Andrew e Paula attraverso le varie e tenebrose stanze del castello dove incontrerete gli strani abitanti della mansione e, data l'ambientazione, non potranno mancare i soliti passaggi segreti, trappole e stanze nascoste.
Soltanto risolvendo i numerosi (e ormai famosi) puzzle logici che tempestano il gioco potrete proseguire nella trama per giungere fino allo scontro finale con... la "maledizione".
A parte lo schema di gioco che sa di "già visto", la trama si prospetta interessante soprattutto grazie ai personaggi che compongono il cast a partire dal protagonista Andrew MacPhiles. Andrew è un ragazzo come tutti gli altri, anzi è più fifone degli altri ed è portato per una tranquilla esistenza in un paesino di provincia piuttosto che per un'avventura di questo calibro; insomma non è il solito eroe intraprendente senza macchia e senza paura.
D'altro canto, Paula, la sua ragazza, è molto più intraprendente, ma non coraggiosa, più che altro direi incosciente. Infatti, durante il gioco, non sarà mai conscia (appunto!) dei pericoli che si troveranno ad affrontare, ma prenderà tutto come un gioco. Questa sua caratteristica, anche se può sembrare negativa, alla fine potrebbe rivelarsi la carta vincente.
Ad accogliere i nostri eroi al castello ci pensa il maggiordomo Murthly, uno scozzese dal fare gentile che nasconde nello sguardo qualcosa di inquietante (dev'essere sicuramente al corrente della profezia).
Il quarto dei personaggi principali è Fergus ed è proprio uno strano tipo: un nanerottolo non più alto di un metro vestito da perfetto scozzese (scarpe scozzesi, kilt, berretto scozzese, camicia scozzese, ecc.) con due grossi cespugli che coprono gli occhi al posto delle sopracciglia; essendo più socievole del maggiordomo, vi aiuterà parecchio durante l'avventura.
Questi sono solo i personaggi principali, nel gioco ne incontrerete molti, ma molti di più.
A parte i personaggi stupendamente disegnati ed animati con le tradizionali tecniche 2D, l'aspetto grafico può contare anche su dei magnifici fondali realizzati in 3D.
Istintivamente si potrebbe pesare che la fusione fra le due tecniche stoni un po', ma guardando le immagini che ci sono giunte non si può fare altro che ricredersi.
Il rischio di una riuscita d'insieme mediocre in effetti c'era (ed era anche alto), ma la Trilobyte ha lavorato sodo ed è riuscita a realizzare un cartone animato degno della Walt Disney.
Certo, già con i due precedenti titoli questa software house aveva dimostrato di avere dei grafici molto dotati, ma forse proprio perché odio gli attori digitalizzati, con Clandestiny i risultati sembrano decisamente migliori.


Questi sono due dei fondali 3D di cui vi parlavo. Questo genere di schermate si potevano già apprezzare ai tempi di The 7th Guest e The 11th Hour.


Non c'è che dire, nonostante il nostro protagonista abbia una faccia da "Nerd sfigato", in quanto a ragazze è più fortunato di me.





Eh sì, si nota proprio la mano del professionista. Vi ricordo che tutti i personaggi sono stati disegnati da un ex animatore di Hanna & Barbera.

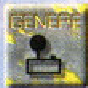
Clandestiny



Settembre



DOS Windows 95



Avventura






Vi presento Multhry il maggiordomo, il suo soprannome è "Las sassinoèsem preilmaggi ordomo".

A spasso con

A dire il vero avrei preferito intitolare questo articolo "Un normalissimo giorno di redazione", solo che suonava male e allora...

A cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza

Vabbé, forse tra titolo e cappello ho esagerato un tantino, però è sempre troppo divertente prendere un po' in giro i propri compagni di avventura. Del resto la redazione è il posto più incredibile dove potere mettere il naso (lo so, non centra nulla ma ci stava bene, okkey?!?!?) e voi come giudichereste, del resto, un posto dove i fax sovrastano i computer, dove i CD vengono usati come fermacarte, dove non appena arrivati trovate NKZ intento a smanettare sull'ultima novità del mese piroettando sulla sedia come una scheggia impazzita (quando non cade per terra!NdBDM) o il BDM fare la lotta stile Budokan con Andrea o ancora AFC intento a collegare il suo walkman alle casse superdotate del P133, riempiendo l'ambiente di musica progressive sparata a palla? (io invece navigo su Internet alla ricerca di argomenti interessanti per un corretto studio della fisionomia femminile, qualche cosa da ridire?!?!?). Beh, una gabbia di matti è poco secondo voi? Uhm, visto il caos, penso di no.

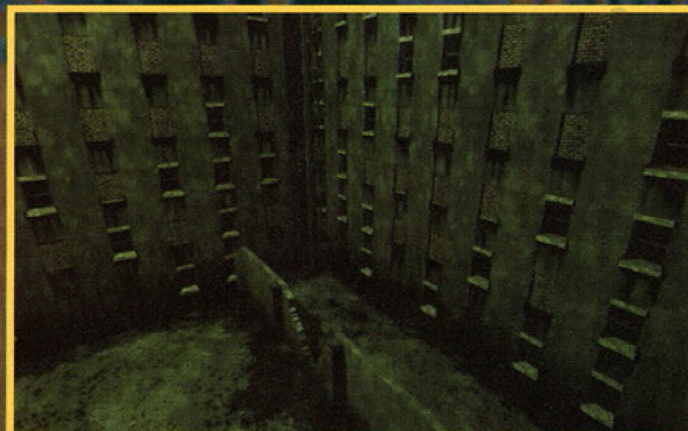
Ed è stato proprio il caos ciò che mi ha spinto a fare questa breve digressione sul mistico luogo di ritrovo di noi redattori, poiché è proprio questa surreale forma di entropia l'elemento dominante di Zombieville (ora avrete capito il nesso tra il titolo e il cappello...).

Parliamo quindi di questo nuovo prodotto ancora in piena fase di programmazione. In Zombieville vestirete i panni di un ipotetico ed affermato reporter del Washington Daily News, un uomo sempre alla ricerca di notizie eclatanti provenienti da una qualsiasi parte dell'universo.

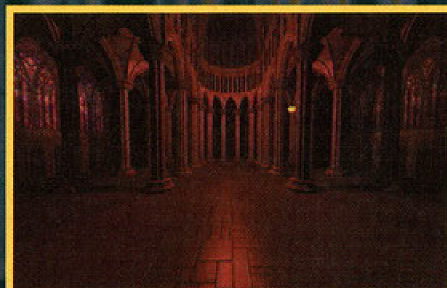
L'ultimo caso del quale state per occuparvi però lascerà di sicuro il segno nel pacato scorrere della vostra esistenza poiché verrete a contatto con fenomeni alquanto, ehm, drastici e paradossali.

Tramite i soliti informatori che nessuno conosce (tranne voi ovviamente) venite a sapere che in una nota base militare costruita all'interno di una ridente cittadina americana sono stati ripresi dei pericolosi esperimenti nucleari, precedentemente interrotti proprio a causa dei probabili danni che avrebbero potuto comportare alla popolazione mondiale.

Già in passato infatti vennero occultate numerose prove per coprire gli altrettanti numerosi scandali mai rivelati ad anima viva. Ma questo la gente non lo sa, e mi sembra giusto: tanto lo sappiamo tutti come funzionano le cose, no?!?!?

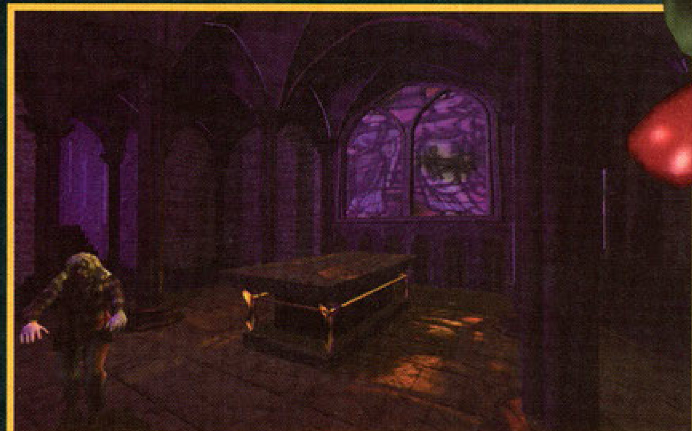


Uno dei quartieri meno riusciti di Milano. No, ehm, scherzo ovviamente. Però bisogna dire che il senso di terrore in fondo lo induce, sebbene sia una semplice schermata statica. Chissà il gioco vero e proprio...



Qui siamo nella navata principale della stessa chiesa (almeno credo) solo che sembra tutto tranquillo. Quali paurose sorprese ci attenderanno prima di svelare il mistero di Zombieville?

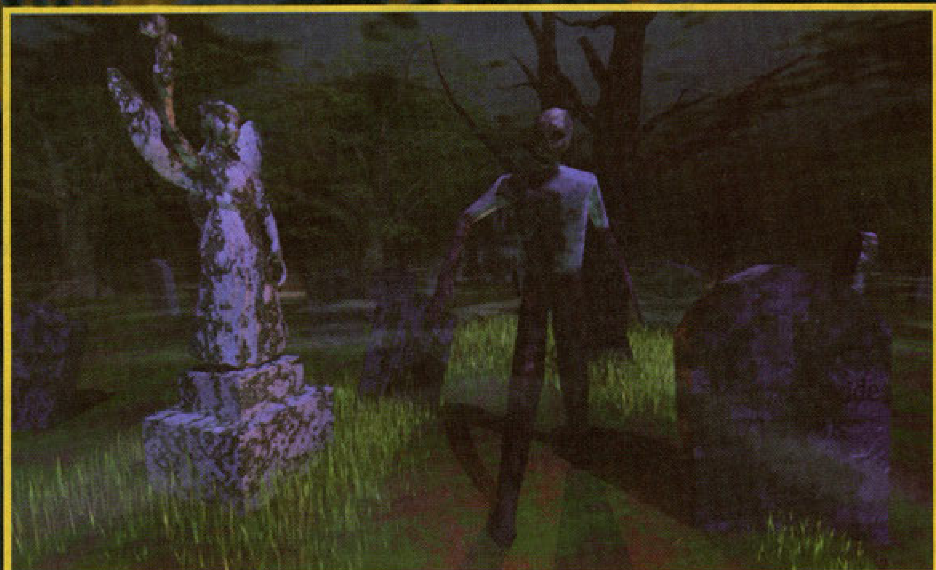




Ci troviamo in una chiesa, ma a quanto pare gli zombie hanno infestato tutti gli edifici della città. Comunque osservate il livello del dettaglio: non è poco.

Comunque un bel giorno viene dichiarato lo stato di emergenza e nella piccola città scoppia il trambusto più totale, poi tutto ritorna a tacere e gli eventi, susseguitisi così in fretta, non hanno fatto in tempo ad essere stati divulgati, insomma, nessuno sa nulla. Soltanto voi sospettate di qualcosa e quando venite a conoscenza (già, il solito informatore sconosciuto, e chi altri...) del fatto che un terribile esperimento nucleare è stato compiuto all'interno della base con esito disastroso e che un vecchio uomo è scomparso nell'ignoto. Beh, non ci pensate due volte e partite per quella ridente cittadina. Una volta arrivati però trovate soltanto una città semideserta, ottenebrata da una inspiegabile oscurità demoniaca, e abitata da un numero impressionante di morti viventi. Cosa nasconderà la base militare? Chi è il vecchio uomo sparito nel nulla così misteriosamente? Da dove vengono tutti quegli zombie? Quale tipo di esperimento è andato storto, ma soprattutto chi ha inventato il gelato alle fragole e perché? Manco a dirlo sarete voi a dovere trovare delle risposte a tutti questi interrogativi e voglio proprio vedere cosa sarete in grado di dirmi a proposito del gelato! In

i morti viventi

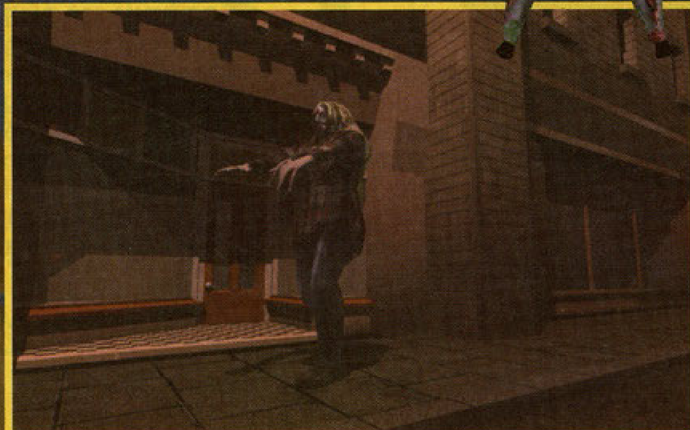


Il cimitero poteva forse mancare? Beh, direi proprio di no. Quello che non riesco proprio a capire è come abbia fatto il nostro buon Simula (lo avete riconosciuto vero?!?!?) a finire anche in questo titolo. Boh...

sostanza quindi, Zombieville è una vera e propria avventura grafica, del genere punta e clicca, che dovrebbe sapervi tenere incollati alla sedia per interminabili ore.

Del resto, secondo quanto detto da quelli della Psygnosis, la trama è stata scritta da dei veri professionisti del settore e sarà ricca di suspense e di colpi di scena. In più sarà presente molto humor (satanico direi) e i programmatori ci assicurano uno storyboard complesso e pieno di enigmi da risolvere. Non solo: tutta l'avventura sembra verrà vissuta in prima persona con dissolvenze e panoramiche varie, tutte a livello cinematografico.

Per quanto riguarda invece l'aspetto puramente tecnico, Zombieville adotterà una grafica in alta risoluzione con fondali veramente ampi e ottimamente definiti, una musica d'atmosfera particolarmente paurosa e spaventosi (in tutti i sensi!) personaggi animati interamente ricreati in tre dimensioni con una qualità eccezionale (gustatevi le foto). Insomma, sembra proprio che anche questa volta quelli della Psygnosis ce la stiano mettendo proprio tutta per ottenere il massimo dei risultati e riuscire a stupire il suo pubblico: sinceramente devo ammettere che le premesse per un ottimo titolo ci sono tutte quante, spero solo non vogliano finire il prodotto troppo in fretta e magari lasciare le cose campate in aria come è già successo in passato con altri titoli... Del resto la trama mi sembra buona e da quanto ho potuto constatare negli screenshot anche il dettaglio grafico c'è tutto. Incrociamo le dita per una decente interazione e un sonoro realmente d'atmosfera; poi potremo dire di avere per le mani uno stupendo gioco.



Vabbé, di questa foto c'è poco da dire: un dettaglio allucinante, una cura per il particolare che rasenta l'impossibile, una scelta di colori d'atmosfera ben fatta e AFC mentre va a prendersi un cappuccio al bar. Mi sembra tutto normale.

Ah già, quasi dimenticavo: sempre stando a quanto ci dicono gli sviluppatori di Zombieville, il loro prodotto non richiederà una configurazione esosa, ma il minimo indispensabile per i tempi odierni, ovvero un 486 DX2 a 66 Mhz dotato di 8 mega di RAM con un lettore CD a caso (non è stata specificata la velocità).

Ovviamente saranno supportate le schede audio più diffuse sul mercato e non possederne una sarebbe davvero una terribile perdita poiché pare che anche gli effetti sonori saranno da brivido, con un parlato digitalizzato mai sentito prima (ora che ci penso: i morti viventi parlano o emettono solo qualche strano gemito?!?!?).

Beh, ora è proprio tutto: dire che chi vivrà vedrà mi sembra proprio un'ottima frase per concludere un articolo dedicato a degli zombie. Eh eh eh...



Il 3D dei personaggi è di buon livello. Spero di vederli presto in movimento.

Zombieville



Autunno 1996

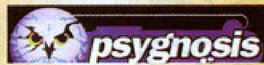


MS-DOS



Avventura grafica.





STRAIGHT TO THE HEART

UEFA EURO 96 England - ***Rigioca la finale degli Europei !***
Giocate memorabili partite negli 8 stadi inglesi realizzati interamente in 3D. Tutte le squadre delle 16 nazioni partecipanti sono pienamente rappresentate. Un motore d'eccezione, messo a punto in 4 anni di lavoro, vi permette di ricreare esattamente le caratteristiche di gioco di ogni singolo calciatore, passaggi, colpi di testa, rovesciate e spettacolari reti, sono eseguite in modo fluido e realistico. Sonorizzate come dal vivo e commentate da uno speaker professionista le vostre partite saranno emozionanti e coinvolgenti. Oltre alla spettacolarità, Euro96 offre molteplici combinazioni di gioco, vedute da angolazioni diverse, possibilità di replay e numerose opzioni e scelte.
WIN / In Italiano

SACIS INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE IN ITALIA E NEL MONDO

NOVITÀ

NOVITÀ

NOVITÀ

NORMALITY ***WHAT'S NORMAL?***
Esplorate la città di Neuropolis, attraverso un movimento 3D davvero realistico, e risolvete il problema della misteriosa apatia che invade la nazione. Giocate con l'ausilio di una bambola woodoo, unica nel suo genere, e sarete ricompensati da sequenze assolutamente convincenti mentre raccogliete indizi e risolvete i rompicapo. Ridacchiate all'assurdo complotto e mordete il tappeto mentre il vostro cervello si fa avvolgere da puzzles che sono più grandi della somma delle loro parti.
WIN / Manuale in Italiano

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

STELLARIS IV
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. **Sfida a Starcity** é la quarta avventura. In un tipico villaggio del Far West si svolgerà un epico duello finale, ma non prima di aver risolto gli enigmi del capo Toro Sedato, ritrovato oggetti indiani e scoperto il passaggio segreto per liberare lo sceriffo Kid Due Pistole. **WIN**

REFERENCE	
MICHELANGELO *Giorno per Giorno*	Win e Mac
THE ITALIAN METAMORPHOSIS *1943 - 1968*	Win
INSETTI... OVUNQUE!	Win
I NORMANNI	Win
LA BASILICA DI SAN FRANCESO IN ASSISI	Win
DON GIOVANNI *Wolfgang Amadeus Mozart*	Win e Mac
GEMS	
ITALIA ARTE E NATURA *(3 CD-ROM)*	Win
WINE GAMES	Multiplat.
PIZZA	Multiplat.
SWEET PEOPLE'S GAME *(Che dolce sei ?)*	Multiplat.
LE DIVE DI ANGELO FRONTONI	Win
FEDERICO FELLINI	Win
ROMA NEL CINEMA	Win
LA LEGGENDA DELLA FORMULA 1	Multiplat.
IL PIU' BEL CAMPIONATO DEL MONDO	Win e Mac
EURO '96 England *(in italiano)*	Win
INTERACTIVE ESOTERIK MACHINE *(in italiano)*	Win e Mac
EDUTAINMENT	
A WORLD OF FRAMES	Multiplat.
RESTAURO	Win
ENERGIA E MUSICA	Win
MAGIC SHOW	Win
GAMES	
CYBERACTICA *(1 CD-ROM + 1 CD musicale)*	Win e Mac
THE VIRTUAL *(1 CD-ROM + 1 fumetto a colori)*	Win e Mac
STELLARIS	Win
I) LA PIETRA DI NETTUNO	
II) IL MOSTRO D'ARGILLA	
III) IL COMPLEANNO DI MEDUSA	
IV) SFIDA A STARCITY	
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE *(manuale in italiano)*	Win
BATTLE ISLE 3 *(2 CD-ROM)*	Win
RAYMAN	Win
NORMALITY *(manuale in italiano)*	Win



ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

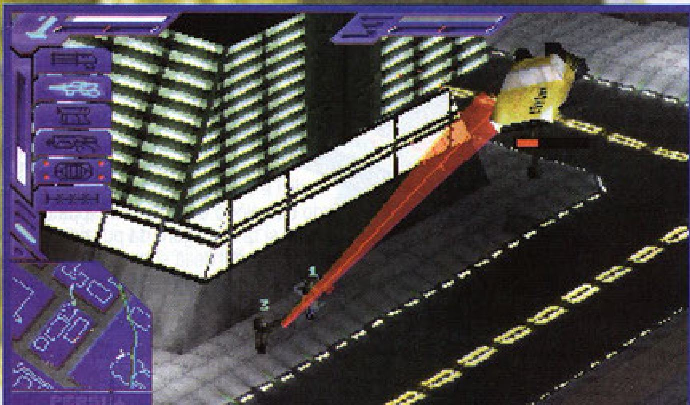
ALTRA IMMAGINE

Metodi persuasivi in questo n
il kit del piccolo

Il viaggio continua, l'ultimo appuntamento della mia trasferta a Londra è arrivato quasi per caso. Spiegherò tutto nell'articolo, permettemi in questo sinteticissimo cappello introduttivo di dirvi ancora solo due parole: Syndicate Wars!

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Se avessi saputo di visitare gli uffici della Bullfrog prima di partire mi sarei premunito in maniera tale da proporvi uno speciale di almeno sei pagine, ma purtroppo le cose sono andate in maniera differente: Cathy Campos infatti, PR della casa della rana-toro, era in vacanza quando decisi di pianificare il viaggio. Pazienza, mi ero ripromesso comunque di andare a visitare la Bullfrog anche in un secondo momento fino a che, il mio secondo giorno di permanenza a Londra, trovo un messaggio sotto la porta. Cathy, avendo saputo della mia trasferta aveva cercato di rintracciarmi in redazione per fissare un appuntamento. Peccato fossi già partito! Ad ogni modo i miei prodi e valenti assistenti di redazione le fornirono il numero dell'hotel e così... il dado è tratto. Purtroppo lo spazio è quello che è (ma datemi ancora un paio di mesi, e vedrete che le pagine composte da un numero di tre cifre aumenteranno considerevolmente!) . Comunque il fine è quello che conta, alla Bullfrog ci sono andato, ho visto tutti (e quando dico tutti non intendo solo quelli che tratterò) i prodotti di prossima uscita. Cominciamo parlando di uno dei titoli più attesi dall'intero mondo videoludico: Syndicate Wars; signori, l'ho visto muoversi! La storia parte proprio da dove l'avevamo lasciata alla fine di American Revolt (primo e unico data disk, molto discusso al tempo della sua uscita per la non indifferente difficoltà); il mondo è diventato tutto vostro, ma proprio tutto. Già qui si vedono i primi cambiamenti; invece di avere una scelta tra vari clan potrete essenzialmente decidere se essere schiavi del potere o guerrieri della libertà. Detto in soldoni: o lavorate per il governo dittatorial-planetario, o decidete di fare i coraggiosi ribelli senza macchia e senza paura che da eroi si lanciano in una sfida all'ultimo sangue per distruggere l'egemonia e cacchiate varie. In un caso o nell'altro sappiate che di occasioni per fare del male al prossimo ce ne saranno veramente un fottio... Il numero delle missioni è infatti di, tenetevi forte, ma veramente forte, sessanta (60, sixty, s-e-s-s-a-n-t-a) divise per i due clan (30 a testa quindi, e scusate se è poco!). Vi assicuro che quando sono riuscito a entrare nel reparto sviluppo sono rimasto esterrefatto per come questa gente crede in quello che fa e per come il perfezionismo sia una vera e propria regola di lavoro. Ma parliamo del gioco: cercherò di scrivere tutto quello che mi è stato detto, ma vi assicuro che le parole e le foto non bastano per rendere bene l'idea del prodotto in se. Innanzitutto l'engine: come probabilmente già saprete la visuale di gioco è rimasta isometrica, ma a differenza del primo episodio in Syndicate Wars sarà possibile ruotare il paesaggio di 360 gradi; niente più punti cechi quindi. Tutto è gestito automaticamente, ma è possibile anche intervenire a mano sull'orientamento della visuale. Il campo visivo dei vostri agenti è poi variabile (è comunque rimasto il radar tanto utile nel primo episodio) e dipende dal raggio d'azione dell'arma utilizzata dall'androide selezionato: più la gittata sarà lunga, più lontano avrete modo di "vedere". Da citare poi le sorgenti di luce, implementate in maniera magistrale e in modo che tutto, dal lampione all'idrante, susciti quell'atmosfera tanto cyberpunk che non può che fare bene. Naturalmente le modalità di gioco disponibili non potevano non contemplare una modalità di rete (che probabilmente avrà dei livelli realizzati apposta per trarre vantaggio della presenza di due giocatori in carne ed ossa) e l'alta risoluzione. 320*200 quindi, ma anche 640*480 e sebbene in quest'ultimo caso il tutto risultava un filino più scattoso, uno dei ragazzi del team mi ha assicurato che la versione finale dovrebbe girare decisamente meglio: il prodotto infatti è ormai completato e, onestamente, nella mia zucca è passata più di una volta l'idea di agguantare una delle tante beta sparse per gli uffici, poi il mio angelo custode mi ha ricordato che fare una cosa del genere sarebbe


I taxi a volte sono piuttosto riluttanti a fermarsi, forse non mi ha visto, proviamo ad attirare l'attenzione su di noi!

Syndicate Wars



Settembre



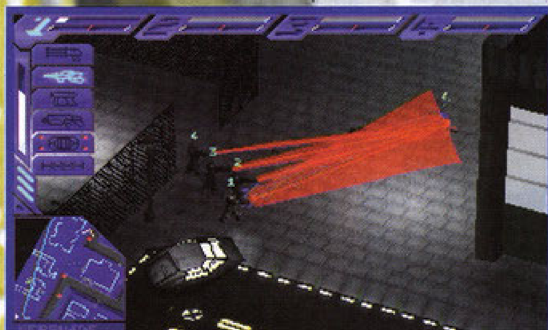
Ms-Dos / Windows 95



Simulatore di macello!






Chiamiamolo invece che laser, affettatutto, è più realistico visti gli effetti che sortisce

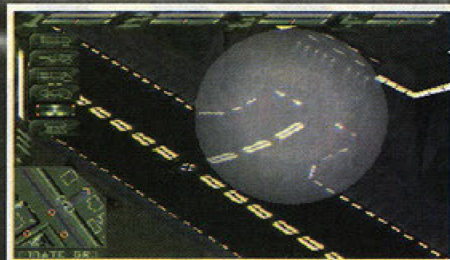
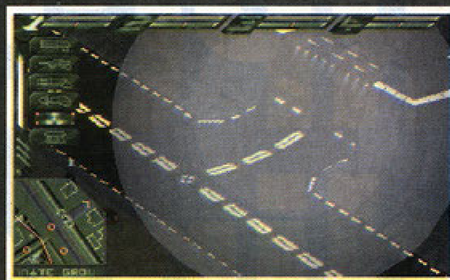
...ostro fine millennio: terrorista...

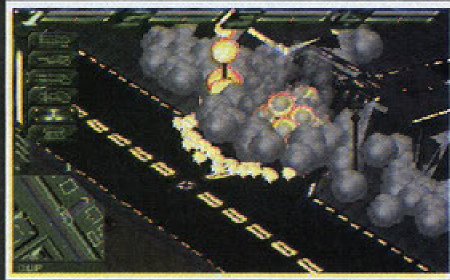
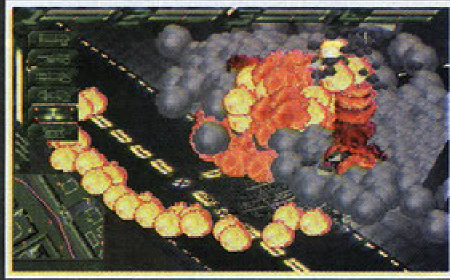
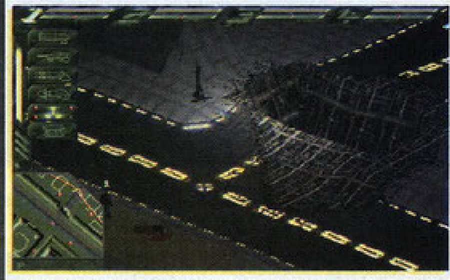

Non vi preoccupate dell'esplosione, in Syndicate Wars è solo ordinaria amministrazione! E beccatevi anche la rima.


Il lanciafiamme in tutto il suo calore: notate il pannello di controllo, decisamente "futuristico" e con la nuova mappa in basso a sinistra.

potuto essere un attimino problematico e se mi avessero beccato le conseguenze a livello di pubbliche relazioni sarebbero state catastrofiche! Poco male, ma aspettate perché non ho certo finito di elencare le poliedriche caratteristiche che fanno veramente venire troppa voglia di ultraviolenza: in fondo che male c'è? Personalmente ai tempi del primo Syndicate sia io che altri ragazzi avevamo paura che forse la possibilità di poter assassinare civili senza motivo avesse potuto muovere la solita disinformazione scandalistica classica di chi di videogiochi non ne capisce un accidente. Beh, così non è stato, quindi non preoccupiamoci troppo e andiamo avanti: sicuramente vi ricorderete che nel primo gioco era fornita la possibilità di sviluppare anche armi e accessori vari da interfacciare ai vostri agenti (non sarebbe bello poter decidere di avere un cellulare nell'avambraccio, un computer dentro lo stomaco e un minibar con macchinetta del caffè annessa dentro la gamba sinistra? Questo vorrebbe dire progresso! Certo servirebbe anche una presa di corrente per tutto questo... vediamo, ehm...). Da quello che ho potuto vedere anche questa possibilità è stata mantenuta e le armi a vostra disposizione dovrebbero ora essere anche di più. Esistono anche i vari improvement da aggiungere ai vostri androidi in maniera tale da renderli più forti. Ogni "aggiunta" una volta selezionata viene schematizzata in 3D e poi applicata direttamente al vostro sgherro; che si anima di conseguenza (ho visto una sorta di cassa toracica potenziata che, una volta montata, comincia a muoversi; spettacolo!). Per coloro che poi, come me, erano rimasti delusi dalla linearità delle missioni (in pratica o finivi la missione o non c'era modo di andare avanti) i Bullfrog hanno aggiunto varie ramificazioni tra un livello e l'altro che comunque vi porteranno, alla fine, o a vincere o a perdere. Discorso dei mezzi di locomozione: ormai andare in giro con auto "a binario" è fuori moda ecco quindi che avrete la possibilità di utilizzare delle DeLorean molto a simili a quella del dottor Brown in Ritorno al Futuro, taxi e perfino camioncini che portano il nome dei Bullfrog sui lati.
Senza contare poi che, a differenza del primo Syndicate, qui lo scenario è totalmente "modellabile" a vostro piacimento (dovrebbe esserci una sequenza d'immagini abbastanza esplicativa qui in giro) e oltretutto la presenza dei palazzi non è solamente simbolica, nella versione finale pare infatti che potrete anche penetrare all'interno degli edifici! Per ciò che riguarda la configuarazione io ho visto girare tutto su un Pentium a 120 Mhz, ma comunque, ripeto, la versione finale dovrebbe essere meno esigente in termini di risorse. Per la recensione nessun problema: il prossimo numero (ritardi permettendo!).


In questa foto si incominciano a intravedere le effettive potenzialità distruttive del gioco: gli effetti speciali vengono usati a profusione.





Allora, nell'articolo dicevo che il paesaggio era modellabile, avevo ragione o no?

WORK IN PROGRESS

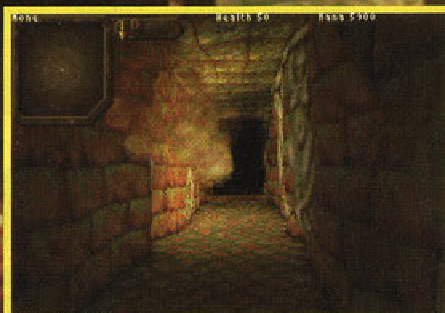
RPG: la nuova dimensione!

Titolo piuttosto epico, me ne rendo conto, ma Dungeon Keeper, almeno da quanto dicono i programmatori della Bullfrog, è destinato a cambiare il concetto di gioco di ruolo...

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Ebbene sì, sono riuscito anche a vedere questa nuova e travagliatissima creazione della casa della rana toro. Perché trvagliatissima? Semplice, Dungeon Keeper continua a essere in ritardo e ogni data di uscita viene puntualmente smentita a causa di problemi più o meno gravi. Questo, permettetemelo, denota come i programmatori siano puntigliosi e attenti e, come mi hanno detto loro stessi, ritardare un prodotto vuole solo dire "cercare di migliorarlo". Il progetto di questo gioco infatti affonda le sue radici parecchio tempo fa, ma il concept in sè continua a cambiare giorno dopo giorno. Ecco che quindi, una volta negli uffici della Bullfrog, non mi sono certo fatto problemi e ho provato a spiluccare informazioni a sinistra e a destra convincendo Cathy a portarmi nel bunker dei programmatori (situato in un edificio vicino alla sede vera e propria!). Saprete già che il concetto alla base dei giochi di ruolo vede un party di combattenti senza macchia e senza paura che combattono all'interno di un dungeon alla ricerca di tesori più o meno preziosi. In Dungeon Keeper tutto funziona al contrario: voi siete il capo carismatico semidivino di un'orda di creature del male e, mentre ve ne state nel vostro piccolo dungeon, arrivano gli eroi superfighi senza macchia e senza paura. Il vostro compito è fermarli utilizzando tutto quello che sino ad ora avete odiato (ragni giganti, trappole, controllori dell'ATM ecc.). Come potete vedere dalle foto la visuale è essenzialmente dall'alto, ma potrete anche scendere nel vostro dungeon e attaccare i poveretti di persona infliggendogli un male incommensurabilmente dolorifico.

Al momento i programmatori stanno rifacendo completamente la grafica (ma non temete, sono a buon punto) e inserendo via via nuovi "improvement": il gioco infatti si arricchisce giorno dopo giorno con nuove caratteristiche e "bestie" (pensate che esiste anche una specie di "granata organica": praticamente una bestiolina che lanciata per aria esplode in mille pezzi...). Come proprietario del dungeon potrete anche eseguire dei lavori di "manutenzione" e ampliamento creando nuove stanze, spostando "materialmente" i vostri adepti (nel senso che con una comoda manina li solleverete per scagliarli dove più vi aggrada). L'engine sui cui lavora la Bullfrog è molto simile a quello di Syndicate Wars. Lo spazio è comunque sin troppo tiranno e io devo necessariamente parlarvi degli altri prodotti che ho visto senza però per questo dimenticare di darvi una panoramica sulle "stanze" che potrete costruire: il cimitero permetterà



Ecco una schermata della visuale in soggettiva. I muri sono un filo storti, ma la luce e la scia di fumo dovrebbe rendere l'idea della bellezza dell'ambiente.



Quei quattro personaggini che vedete diventeranno presto degli scheletri a causa della denuntrizione. Poi li potrete usare come volete...

Dungeon Keeper



Novembre



DOS/Windows 95



RPG





Creation

Anche di questo abbiamo parlato precedentemente, ora l'ho visto, e posso darvi qualche ulteriore informazione: nel gioco





guiderete un sottomarino con lo scopo di eliminare una razza di piante che hanno fatto impazzire tutta la specie sottomarina. Tutto sembra molto simile a Magic Carpet, ma l'engine è stato arricchito di nuovi elementi: nel gioco sarete perlopiù, ma non solo, dentro le profondità oceaniche e i programmatori per ricreare in maniera realistica il background hanno studiato i movimenti delle specie marine e i loro modi di reagire alla luce e agli oggetti ostili e/o estranei. Il gioco è in avanzata fase di sviluppo e la versione finale dovrebbe essere decisamente molto bella da giocare, ma soprattutto densa di atmosfera.



Gene Wars

Abbiamo già parlato di questo giochillo un po' di tempo fa. Dovrete condurre una guerra genetica senza l'utilizzo di armi: o meglio, utilizzando degli animali incrociando varie specie cercando di avere il predominio del territorio. Il gioco è pressoché ultimato e quando l'ho visto era già presente il doppiaggio in italiano (non eccezionale, ma comunque decente!) e la grafica si muoveva davvero benissimo. I paesaggi sembravano sufficientemente dettagliati e l'originalità, ancora una volta, era caratteristica di Molineaux e soci: due specie sono in guerra, gli anni passano e nessuna apparente risoluzione sembra in vista. Ecco arrivare allora il solito salvatore del mondo, questa volta sotto forma di razza aliena. I patriarchi (questo il loro nome) distruggono in un battibaleno tutte le armi e le costruzioni delle due civiltà. Ora i due popoli devono convivere avendo dalla loro parte solo delle macchine per la "creazione" di nuove specie viventi. Fatta la legge, trovato l'inganno: voi sarete in grado di costruire anche "bestie da battaglia", l'importante è non farsi beccare dai patriarchi in pieno, altrimenti i signorotti in questione saranno ben felici di spazzarvi via dalla faccia della terra.





ai vostri caduti di ritornare in vista sotto forma di fantasmi, la prigione li farà deperire fino a farli diventare zombie (riciclare è sempre utile, l'ho sempre sostenuto!), il tempio permetterà di sacrificare oggetti ed esseri viventi in cambio di mana, incantesimi e altre creature; a proposito di quest'ultime mi hanno spiegato che esiste un particolare mostrone talmente forte e talmente perfido che nemmeno voi sarete in grado d'impartirgli oridini. Questo significa che una volta "evocato" dovrete solo posizionarlo e sperare che non uccida troppi dei vostri soldati (questi ultimi pare abbiano un'intelligenza artificiale davvero fuori dal comune).

Lo scopo finale è, naturalmente, avere un dungeon talmente grosso e potente che nessuno cerchi di espugnarlo e, supposto anche che fosse così incosciente da provarci, non dovrebbe riuscirci. Potrete controllare oltre 20 differenti mostri diversi, ognuno con le sue caratteristiche ecc. E' prevista la possibilità di giocare in rete e signori, permettetemelo, secondo me sarà troppo uno sballo!

Mi rendo conto, per l'ennesima volta, che lo spazio è finito e il mese prossimo c'è lo speciale ECTS, ma state tranquilli, cercherò comunque di vincere la lotta estenuante che dovrebbe portare PC Game Parade ad avere almeno 16 pagine in più; abbiate fede o miei valorosi lettori, ce la farò, ce la farò, ce la farò... e intanto che lotto con il mio direttore responsabile planetario universale beccatevi qualche foto degli altri titoli Bullfrog.



Theme Hospital

Dopo il simulatore di parco di divertimenti parliamo di ospedali, la Designer Series della Bullfrog è sempre più prolifica. Il concetto che sta alla base di questo range di prodotti non è tanto il vincere quanto proprio il costruire qualcosa nella migliore maniera possibile. Eravamo partiti con un parco di divertimenti, non avremmo mai pensato di dover trovarci ad aprire un ospedale. Sfortunatamente per questo titolo siamo ancora abbastanza indietro a livello di programmazione (perlomeno rispetto a Syndicate Wars!) e quindi non è che abbia molte informazioni: il concetto di base è lo stesso di Theme Park, dovrete fare in modo che i vostri pazienti siano soddisfatti creando una struttura efficiente, del personale in gamba (starà a voi infatti scegliere se spendere i soldi in personale o in strutture tenendo conto che entrambi devono garantire una certa affidabilità pena la chiusura definitiva della vostra clinica). E' interessante constatare come siano presenti addirittura le macchinette automatiche e le sale ricreazioni per far riposare i vostri dipendenti.



Ipertensione...

Tensione, preoccupazione, l'adrenalina che scorre a mille lungo il corpo, i nemici aumentano sempre più... che fare? Beh, è molto semplice, datevi un pizzicotto e svegliatevi, tornate nella realtà, state soltanto giocando con un videogame!

a cura di Stefano Gradi

Finalmente alcuni dei tanti titoli presentati all'E3 di Los Angeles iniziano a far capolino sul mercato; la Gametek, infatti, sta per pubblicare Surface Tension, un gioco d'azione con visuale in prima persona che simula battaglie combattute in paesaggi extraterrestri. Le caratteristiche tecniche sembrano essere all'avanguardia: rendering 3D, engine grafico tridimensionale, tecnologia Voxel nella sua ultima evoluzione e colonna sonora da brivido letta direttamente dal CD. A proposito di quest'ultima, sul CD in mio possesso sono presenti alcune tracce audio che faranno parte della versione finale; a mio parere sono veramente da brivido, sonorità vagamente rave e progressive incoraggiano a fare piazza pulita di tutto e di tutti, un po' come accadeva in Starfighter 3000, complimenti al musicista. Mi sembra che ultimamente la qualità sonora dei videogames si stia alzando notevolmente, anche titoli che magari non sono eccelsi dal punto di vista della grafica e della giocabilità sono arricchiti da musiche incredibilmente d'effetto; che sia un trucco per riuscire a vendere i CD-ROM anche come CD audio? Scherzi a parte, sono veramente contento di questo, la redazione di sera si può tranquillamente paragonare a una discoteca, forse grazie anche al potentissimo impianto composto da quattro casse più un sub-woofer collegati a un Pentium 133, capace di sprigionare un bel po' di watt. Uhm, mi sembra di avere divagato un attimino, forse sospinto dai ritmi incalzanti, meglio tornare al gioco in questione e parlarvi della trama.

Dunque, nell'anno 2051, il pianeta Terra sta per morire, la distruzione progressiva dell'ambiente e della fascia di ozono hanno provocato la nascita e la diffusione nell'atmosfera di un terribile virus capace di devastare l'umanità. Gli scienziati, in cerca di antidoti per debellare il virus, hanno progettato una navetta spaziale in grado di correre attraverso lo spazio a velocità elevatissime; gli studi e la produzione sono stati finanziati dal LINX, la più potente corporazione del pianeta (un altro clone di Syndicate? Basta, non ne posso più! Eh eh, non temete sto solo scherzando!). Dopo un po' di anni si è trovato il rimedio, una sostanza chiamata Glomavine, presente in abbondanza su una luna distante anni luce dalla terra. Potete immaginare come il LINX stia ormai per diventare il padrone indiscusso di tutto il commercio spaziale. Purtroppo l'umanità non è ancora salva, il Glomavine è una sostanza dalla composizione molto fragile, non riesce a resistere per tutta la durata del viaggio di ritorno, circa sei settimane; solo una piccolissima parte sopravvive, rendendo così impossibile la cura delle centinaia di migliaia di persone in punto di morte. Bisogna assolutamente trovare un sistema per viaggiare nello spazio più velocemente.

Fortunatamente una soluzione viene trovata in poco tempo, il professor Ralwin, un inventore di fama mondiale, ha scoperto una rivoluzionaria tecnica di teletrasporto che permette di viaggiare alla velocità della luce; purtroppo il LINX non ha troppa voglia di perdere il controllo sulla produzione del Glomavine. Avendo paura per la propria vita, il professor Ralwin e il suo team si nascondono in un bunker sotterraneo su Marte dove i due assistenti Bishop e Tess stanno testando il teletrasportatore.

Immediatamente le armate del LYNX si mettono alla ricerca di questi esuli terrestri nell'intento di eliminarli e di distruggere il nuovo sistema. Armato con le armi più sofisticate come cannoni laser e missili guidati, Bishop inizia la sua personale guerra contro il LYNX (Che dietro a questa corporazione ci fosse l'Atari?).

Impersonando Bishop dovrete acquisire le prove che potranno portare i capi esecutivi dell'organizzazione in un'aula di tribunale per farli condannare alle pene più atroci (guardare Ambra tutti i giorni, tifare il Milan, imparare a memoria la Divina Commedia, conoscere Masini...). Dovrete uccidere piloti e distruggere postazioni nemiche in modo da poter raggiungere il teletrasportatore in ogni mondo in cui combatterete; per riuscire in questo, dovrete affrontare missioni di vario tipo avendo la possibilità di accettarle o meno, determinando così un diverso evolversi degli eventi. Quando possibile Tess vi aiuterà fornendovi preziose



Ovviamente non potranno sottrarsi dalle nostre mire anche i mezzi terrestri.


Se qui non siamo su Marte, giuro, mi faccio monaco...


Ma porcoggiuda! E' mai possibile che anche a migliaia di metri d'altezza c'è sempre qualcuno che rompe?

informazioni, altrimenti dovrete cavarvela per vostro conto e, vi assicuro, non sarà facile. Gli obiettivi variano dall'infiltrarsi all'interno del centro di controllo del LINX e acquisire informazioni allo scoprire basi segrete oppure miniere per ricavare la ricchezza necessaria al sopravvivere dei ribelli.

Le missioni sono ambientate su sei differenti pianeti che avrete modo di esplorare a fondo: Marte, ZX5 (un asteroide dalle parti di Mercurio, almeno credo), Io (la vacc... ehm, il satellite di Giove), Mimas (la luna di Saturno), Miranda (l'appendice di Nettuno) e, per ultima, la nostra beneamata Terra.

Il LYNX, per rendervi la vita più difficile, ha disseminato il Sistema Solare di ogni genere di navetta spaziale, tutte dotate di armi che farebbero impallidire persino Duke Nukem, i due tipi più pericolosi comunque dovrebbero essere i bombardieri e gli hovercraft; ognuna di queste sarà guidata da un pilota con caratteristiche diverse dagli altri, rendendo così necessario l'utilizzo di tecniche di combattimento sempre diverse, solo riuscire a capire in tempo le mosse nemiche vi aiuterà a salvarvi.

Sarete armati con un cannone a fase che spara globi di energia ad alta velocità e con dei missili teleguidati forniti in quantità limitata ma rinnovabile, la vostra navicella è rivestita da scudi a energia che forniscono una discreta protezione dal fuoco nemico. Avrete anche a disposizione un robot telecomandato che distribuirà bombe in abbondanza. Man mano che progredirete nel gioco, però, potrete disporre di armi più sofisticate e potenti.

La versione che abbiamo potuto provare era completa circa al settanta per cento, sufficiente comunque a fornire una buona impressione sulle potenzialità di questo titolo. La grafica è completamente in alta risoluzione, si può scegliere se giocare con 256 colori o in True Color (inutile dire che per questa modalità è assolutamente necessario un computer potente), la tecnologia Voxel sembra essere usata con cognizione di causa (che termine strano che ho usato, non so neanche se può essere giusto, penso che comunque abbiate capito ciò che volevo dire) e l'atmosfera appare coinvolgente grazie anche alla stupenda colonna sonora, già descritta in precedenza. L'unico difetto potrebbe essere legato all'eccessiva ripetitività del paesaggio, speriamo che non sia così nella versione finale. Alla fine Surface Tension sembra essere una degna evoluzione di due bei giochi pubblicati l'anno scorso e forse non abbastanza valorizzati: Terminal Velocity e Fury3.


Ecco la Malpensa del futuro in tutto il suo splendore!


Cantiamo su dai monti, dai monti del Tirolo...

Surface Tension



Imminente



MS-DOS



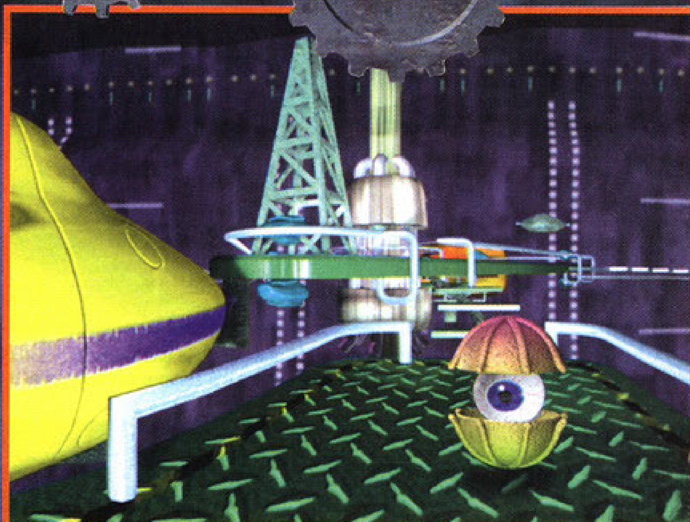
Azione



GAMETEK



In un gioco come questo potevano mai mancare le esplosioni d'effetto?


Un occhio vi guarda male, che sia quello del Lele?


Anche i frati sono appassionati di computer, fra poco sentiremo una messa virtuale.

E-Mail virtuale in un

Internet, la rete, WEB, la ragnatela. Non basta nel mondo reale, anche nei videogiochi bisogna saper navigare, leggere la posta elettronica e comunicare con il mondo attraverso un terminale; la rivoluzione è in atto...

a cura di Stefano Gradi

Se il 1995 è stato l'anno dell'esplosione, il 1996 è l'anno dell'affermazione: la rete delle reti sta assumendo sempre più un ruolo rilevante nella società moderna; se prima il modem era uno strumento per pochi appassionati, adesso è un accessorio indispensabile per ogni persona che sa cos'è un computer.

Tra pochi anni tutti avranno un collegamento a Internet e si viaggerà con del netpad al posto dei notebook, per collegarsi via satellite da qualunque luogo ci troviamo: è il progresso ragazzi, anche se qualche nostalgico cerca di rallentarlo. Il mondo è in continua evoluzione, le novità si susseguono sempre più rapidamente, sarà un bene o un male? Mah, ognuno la pensa a modo suo, io sono convinto che progredire aiuta a vivere meglio anche se forse sarebbe meglio godersi ogni scoperta un po' più a lungo; voi che ne pensate? Se ne avete voglia fatemelo sapere attraverso la posta o via e-mail (pcgame@contatto.it), potrebbe nascere un'interessante discussione.

Forse questa mia disquisizione non è molto pertinente al gioco in questione, perdonatemi, ogni tanto mi sento di dover esprimere le mie opinioni.

Tornando a noi, Net: Zone è uno dei titoli di prossima pubblicazione di casa Gametek e ho avuto modo di provare una versione del gioco ancora in via di sviluppo, ma contenente un sufficiente numero di elementi per poterne realizzare un Work in Progress.

Net: Zone è un gioco a metà strada tra un puzzle game e un'avventura che pone il giocatore al centro di un mondo fantasy cibertecnologico (ullallá) che i programmatori definiscono un virtual reality quest, un "enigma in realtà virtuale". Non so che voglia dire, comunque lo sappiamo tutti ormai quanto sono eccentrici questi game designer...

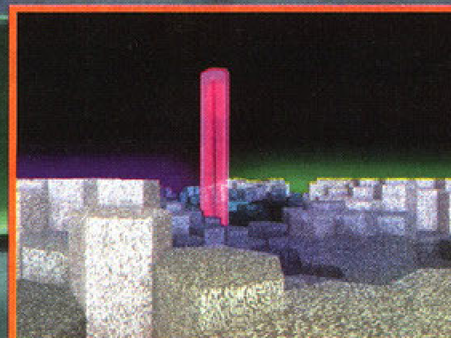
Cosa bisogna fare in un gioco del genere? Per questo conviene dare un'occhiata alla trama che ci trasporterà direttamente all'anno 2016.

Vostro padre, Zel Winters, direttore di una misteriosa corporazione (ancora? e basta, non se ne può più!) di nome Cycorp, è scomparso un anno fa. Si crede che questa scomparsa sia in qualche modo legata a un progetto segretissimo di intelligenza artificiale portato avanti dalla corporazione stessa. Nessuno sembra sapere qualcosa a proposito del caso e la polizia ha deciso di chiudere le investigazioni marcandolo come irrisolto (bel comportamento verso i contribuenti!).

La polizia aveva acquisito, come prova durante le investigazioni un'interfaccia per la realtà virtuale, adesso ve l'ha restituita pensando che fosse ininfluente ai fini della soluzione del caso. Naturalmente voi non siete dei creduloni, tantomeno degli imbecilli, e quindi decidete di rimetterla a posto e farla funzionare. Chissà come mai non vi hanno detto come vi chiamate, probabilmente alla Gametek hanno in mente così tanti nomi che alla fine non ne scelgono neanche uno (vedi Soul Hunt), visto che vostro padre si chiama Zel Winters, voi potreste chiamarvi Zak Winters (pensate che bello, come il mitico Zaccaria McKracken!).

Dopo alcuni tentativi riuscite a crackare il codice del sistema di vostro padre e accedete alla rete grazie al vostro passato di hacker informatico. Una volta entrati nell'esclusivo sistema della CYCORP scoprite un messaggio e-mail spedito da qualcuno dall'interno della profonda realtà virtuale (?!?). Com'è, come non è,


Una grotta del futuro, le stalagmiti sono di plastica.


Che ci fa la resistenza di una lavatrice su dei massi virtuali? Prende il sole?


Che bella sala dei comandi, la terza poltrona è la mia.


Uh, che paura! Le creature di Net: Zone sono veramente terrificanti.

vi ritrovate a dover scoprire chi l'ha mandato e perché; con vostra grande sorpresa e incredulità apprendete che lo ha scritto vostro padre chiedendo aiuto al mondo esterno, evidentemente qualcosa doveva essere andato terribilmente storto. Tutto quello che potete fare è connettere l'interfaccia neurale alla vostra testa e scoprire che cosa stia succedendo! Niente di più facile no?

Vi troverete alle prese con suggestivi paesaggi e locazioni oppure interrogherete i computer (che naturalmente parlano), magari puntando loro una lampada sul processore chiedendo cos'hanno fatto la mattina del 15 Febbraio... Vabbé, non sarà proprio così, ma apprenderete sicuramente più cose sulla Cycorp e sulle vite artificiali, sulla scomparsa di vostro padre e quant'altre cose possono farvi intuire i computer e il vostro intelleto per tutto il proseguo dell'avventura.

Per far questo dovete ritrovare i dati della mente di vostro padre, custoditi nella Design Facility, e ridargli la vita sotto forma di essere artificiale, un CY-11 e magari cercare di ripulire la rete da parecchie magagne.

Il tutto promette di essere un incredibile articolarsi di avventura, rischio e ricchezza di prove veramente estenuanti.

Avrete capito che gli sceneggiatori devono essersi fumati qualcosa di strano prima di scrivere la trama: non è probabile che persone normali possano essere in grado di sviluppare tanta abbondanza di stravaganze.

Il giocatore avrà il completo controllo sull'ambiente e potrà esplorare completamente e liberamente ogni locazione nella quale si troverà coinvolto dallo svolgimento dell'avventura, assolutamente non lineare, che ci vedrà impegnati a risolvere enigmi e puzzle integrati perfettamente con la trama.

La grafica la farà da padrona data la visualizzazione tridimensionale del cyberspazio è completamente rappresentata da immagini renderizzate in alta risoluzione e in hi-color; sarà possibile ruotare lo sguardo di 360 gradi con una fluidità eccezionale (sembra essere vero: le locazioni che ho avuto modo di esplorare erano veramente ben definite, colorate e fluide).

Insomma sembra che gli ingredienti di un titolo importante ci siano tutti. La speranza è quella che anche la giocabilità e la longevità si attestino su degli alti livelli, adesso non ho abbastanza elementi in mano per poterle giudicare, comunque sembrano promettere davvero bene.

Ancora un ultima nota sugli autori di questo gioco: il team di sviluppo, la Compro Games, è formato da programmatori israeliani che, a giudicare dal loro precedente titolo Cyclemania e dai tre presentati in queste pagine, sembrano nettamente in via di miglioramento.

Net: Zone dovrebbe essere pressoché terminato, quindi aspettatevi una recensione al più presto. Byez!


L'ufficio del capo, bisogna portare rispetto!


Un trenino monorotaia che assomiglia a una botte, ma in che mondo siamo?

Net: Zone



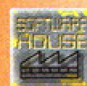
Imminente



MS-DOS



Adventure



GAMETEK

...no spazio siderale...

Trilogici Alieni

"Nonno! Nonno! Perché la mamma non mi vuole far vedere i tre film di Alien?"
"Abbi pazienza...sei troppo piccolo!" "Ma lo zio dice che sono bellissimi!"
"Non dargli retta...e poi non vedi che è diventato pazzo da quando ha saputo che uscirà un nuovo videogioco del suo amato Alien?" "Hai ragione nonno...lo zio è proprio pazzo... pensa che ha una maglietta con stampato la scritta Alien e sotto la tua fotografia di quando ti si staccò la dentiera di bocca!"
"Cosa?!!" "Si...Si...sembrava che avessi due mandibole!"
"No..ehm..vedi... quello è... senti perché non vai a vederti i film così la smetti di scocciarmi?!!"

a cura di Davide Mascaretti

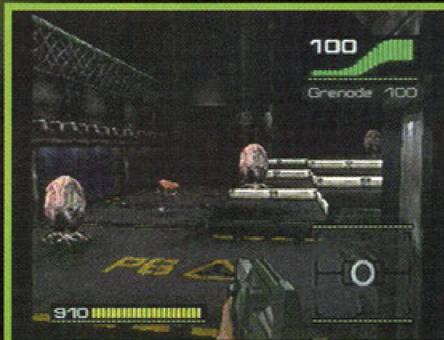
Come potete constatare da voi, le foto che illustrano l'articolo sono di due tipi: quelle colorate e quelle meno colorate. Queste ultime si riferiscono al demo (che non rispecchia, almeno graficamente, ciò che il gioco effettivamente sarà). Quelle supercolorate invece sono inerenti alla versione Playstation. La versione definitiva per PC dovrebbe avere lo stesso impatto visivo di quest'ultima. Grazie, fine della comunicazione di servizio...

BDM

Non preoccupatevi, quello che avete appena letto non è un brano introduttivo del copione di una nuova puntata dei Robinson, ma la diretta conseguenza di una epidemia che in questo periodo colpisce molti giovani sventurati come me: il suo nome è "Esami di Maturità"; quindi non stupitevi se ciò che leggerete in queste due pagine rivelerà qualche sintomo di crisi mistica. Dopo questi miei dovuti e confidenziali chiarimenti, è però giunta l'ora di abbandonare la ricerca di qualsiasi cosa che possa essere motivo di incoraggiamento passando a fare ciò per cui sono pagato: l'anteprima di "Alien Trilogy". (Segue qualche minuto per una salutare doccia fredda...). Ebbene, dopo aver spopolato su Play Station, Alien Trilogy sta per raggiungere i sempre roventi monitor dei nostri amati PC. Il più temibile degli alieni concepiti dalla fantasia umana potrà così tormentarvi, ancor di più, nei vostri incubi notturni. Finalmente (o sfortunatamente) potremo affrontare questa macchina di morte con maggior realismo in questa nuova produzione ludica ad essa dedicata che, inutile dirvelo (immagino che avrete già dato un'occhiata alle foto), segue il concept strausato, ma allo stesso tempo sempre coinvolgente, della visuale in soggettiva. Ma prima di entrare nei particolari riguardo la struttura di gioco, vorrei spendere qualche parola su Alien (sarò troppo materialista, ma "spendere" parole per poi "guadagnare" dindini, vi confesso, è decisamente uno sballo). Non ho mai potuto resistere alla tentazione di vedere e rivedere più volte tutte e tre le opere cinematografiche a cui



L'essere obbligati a liberarsi la strada da barili incendiari sarà sicuramente fonte di immenso piacere per gli amanti delle esplosioni d'effetto.



Tra la disgustosa fauna che avrete modo di incontrare non mancheranno le schifide uova degli Alien.


Occhio agli schizzi di acido provocati dall'eliminazione dei mostri: si rischia l'ustione peggio che sotto il sole dell'una...


"Ovunque ti trovi, per quanto pensi di essere in un posto sicuro, ci sarà sempre qualcuno che potrà raggiungerti"


Ecco quello che si può chiamare un tetro e buio corridoio; chissà quanti bei ragnettini aspetteranno l'occasione di saltarci addosso...

il titolo del gioco fa riferimento. Nonostante non costituiscano una mia maniacale passione ("Star Trek or nothing") (questo ragazzo promette sempre meglio! NdBDM), non posso negare il fatto che siano film tra i più rappresentativi del genere fantascientifico (assieme alla serie "Star Wars" ovviamente...così accontentiamo tutti). Atmosfere da tachicardia, tensione a mille, ambientazioni claustrofobiche ma sempre azzeccate, trame da thriller allo stato dell'arte, effetti speciali di gran qualità, insomma non c'è da stupirsi se si pensa ai numerosi "pienoni" che hanno provocato nelle varie sale cinematografiche del mondo. Ma quello che secondo me fa dei tre film dei veri e propri capolavori è ciò che più di tutto li accomuna: Alien. Tra le creature più violente che mente umana possa inventare; come vive nella violenza, ci nasce; veloce, aggressivo, rapido, silenzioso (citazione: "le sue doti sono un misto tra la velocità di una tigre e la potenza di un autotreno"...ma chi è, Babiljunior?...). L'indovinata idea riguardo la sua organizzazione sociale a livello patriarcale che è, per esempio, prerogativa delle api e l'averlo dotato di stupefacente adattabilità ne fanno l'alieno per antonomasia (infatti non l'hanno chiamato "Alien" per niente...). Non posso quindi nascondervi il fatto che avere fra le mani il "gold disk" contenente il demo di Alien Trilogy abbia suscitato in me un senso di piacevole soddisfazione a cui non può che aggiungersi un'istintiva speranza: sarà o non sarà un buon prodotto? Mi sembra inutile dirvi che la risposta non verrà data in questa sede, vi rimando infatti alla recensione del prodotto finale che vêrrà pubblicata in uno dei prossimi numeri di PC Game Parade, ma non per questo vi sarà negata la possibilità di sapere quali siano le premesse (sennò, che sto qui a fare?). L'introduzione, inevitabilmente cinematografica, già fa ben sperare. Il gioco è strutturato in maniera che i vari livelli che affronterete consistano nel tentativo di portare a termine varie missioni più o meno difficili. Dovrete infatti raggiungere svariati obbiettivi che però, apparentemente, non si dimostrano il massimo della complessità. Per fare un esempio: la prima missione consisterà nel liberare la strada da barricate di casse e bidoni, per poi attivare il generatore di una porta, unica via d'uscita, con l'ausilio di una batteria che troverete durante l'esplorazione del "dungeon". Sarà ovviamente immancabile la presenza, in giro per i livelli, di orribili Alien (anche nella versione feconda di "ragno organico") pronti a tutto pur di potervi trasformare in veri e propri ammassi informi di carne. Di grande effetto è il celebre e caratteristico rivelatore radar di movimenti alieni, che vi permetterà di individuare la posizione dei temibili mostri, anche se fuori dal campo visivo. Mi sembra scontato il fatto che affrontarli a mani nude sia cosa praticamente impossibile, quindi non sarà motivo di stupore sapere che a vostra disposizione ci sarà un armamentario di tutto rispetto. Ma attenzione, il sangue di Alien, come tutti gli appassionati sapranno, è vero e proprio acido, quindi si consiglia di evitare probabili schizzi ustionanti e di sottrarsi da pericolosi duelli a bruciapelo. I controlli sono quelli caratteristici dei giochi con visuale in soggettiva (preparatevi, dunque, a ungere di sudore i beneamati tasti cursore della vostra tastiera), sebbene manchi la possibilità di effettuare i salti (quindi niente crisi di nervi dovute a falliti tentativi di oltrepassare eventuali burroni... non tutti hanno il jetpack come il rude Duke). Se avete già visto la versione su Play Station di Alien Trilogy dovreste sapere già cosa vi aspetta (anche se forse non siete a conoscenza del fatto che la versione PC supporta l'esaltante modalità multiplayer in rete), altrimenti rileggete attentamente questa preview e aspettatevi con crescente trepidazione l'uscita del gioco sugli scaffali del vostro negoziante di fiducia. Per adesso non posso che consigliarvi di leggere la recensione di prossima pubblicazione su queste pagine, così sapremo se questo titolo si conquisterà un posto di rilievo nel vasto mondo delle produzioni videoludiche delle quali fanno parte titoli della portata di Duke Nukem e Quake. Solo una cosa devo capire: cosa c'entra lo shotgun, presente tra le armi disponibili, con Alien?


Come si può vedere Alien, in questa versione non definitiva, è fin troppo pallido. I programmatori comunque assicurano grandi cose in campo grafico.

Alien Trilogy



Settembre



MS/DOS



Arcade in soggettiva



Acclaim

3D OR NOT 3D

Alien Trilogy NON ha un engine in vero 3D. Perché questo? Sinceramente non lo so, ma questo box voleva essere solo un esplicativo di come, a me personalmente, non freghi un accidente dell'engine utilizzato dai programmatori (entro certi limiti naturalmente). Mi rendo conto di essere forse un attimino polemico, ma non me ne vogliate; il fatto è che ultimamente prima ancora di capire se un prodotto "Doom-like" è bello o brutto si valuta se ci troviamo di fronte a un 3D vero o farlocco... Proprio in merito a questo volevo sollevare una mia personale riflessione: è davvero importante (fatte le debite proporzioni) la presenza o meno del vero 3D? Dark Forces non era forse divertente così com'era? E Doom? E Duke Nukem?

BDM

WORK IN PROGRESS

Ultima frontiera, secondo tempo!

Un'altro work in progress di Starfleet Academy? No, state tranquilli, o meglio, questo è un work in progress di Starfleet Academy, ma questo mese vi daremo delle nuove informazioni, delle nuove foto e l'intervista al produttore del gioco Rusty Buckert... Una specie di diario, che diario non è... Mese per mese, giorno dopo giorno, crash dopo crash.

A cura di Stefano "BDM" Petrullo

Porcoggiuda! Ce l'ho fatta, questo gioco secondo me potrebbe diventare un must per tutti gli amanti di Star Trek, e all'Interplay la mia prima domanda è stata proprio quella di poter avere qualche informazione su come procedevano i lavori. La buona Allison allora ha deciso di farmi intervistare Rusty Buckert, produttore del gioco, riempirmi un Syquest d'immagini e regalarmi giusto una ventina di sketch a mano per eventuale pubblicazione. Detto fatto!

Non perdiamo comunque tempo e ricominciamo a parlare di questo "Roddenberryano prodotto".



E' bella o no? Ammettiamolo, l'Enterprise è sempre l'Enterprise.

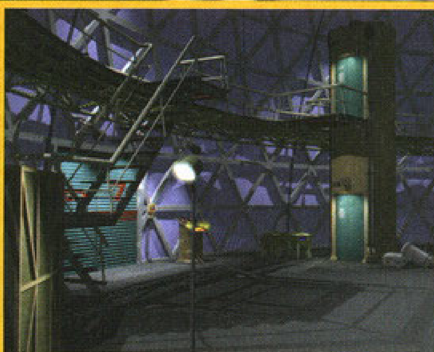
Questo mese sono riuscito ad avere un background storico del gioco un filo più accurato: le relazioni tra la Federazione e i Klingon sono, come tutti voi sapete, state sempre abbastanza tese (almeno fino all'inizio di The Next Generation) a causa di alcuni, chiamiamoli così, "incidenti", spesso fautori di vere e proprie piccole guerre.

Voi siete un giovane cadetto, David Forrester, figlio di un ufficiale della flotta stellare morto durante uno di quei famosi "incidenti" con i Klingon; dopo due anni di studi riuscite a essere accettati alla scuola di comando dove dovrete affrontare trenta missioni simulate per avere finalmente in mano una nave stellare tutta per voi. Le varie missioni comprenderanno esplorazione, ricerca scentifica, risoluzione di problemi, un non ben definito "crisis managment", diplomazia, dilemmi morali e conflitti militari.

Ma non finisce qui, per non rischiare di far diventare questo articolo una rifrittura di quello precedente sono anche riuscito a ottenere il background di un paio di missioni: salvataggio di una colonia della federazione da un dispositivo radioattivo che sta per entrare nell'atmosfera, recupero di un equipaggio e di un vascello della Federazione giunto "per caso" in una zona da guerra aliena; contattare una nuova specie di "bestie", catturare una razza interstellare in pericolo, inseguire dei rinnegati che stanno scappando tramite l'utilizzo di una nebula, mediare una conferenza di pace evitando che un gruppo di fanatici faccia saltare tutto uccidendo un sacco di persone, prevenire un invasione Klingon, scoprire e parlare con razze aliene mai viste prime nell'universo di Star Trek ecc.



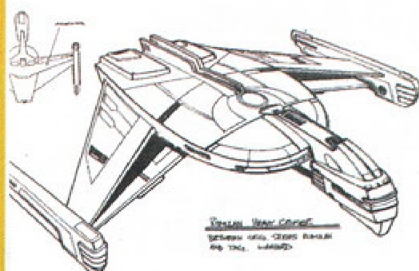
Oh oh, questi tre vascelli non sembrano essere molto, come dire, amichevoli...



Ecco in tutto il suo splendore lo sgabuzzino dell'Enterprise!



Una fase di gioco, pieno combattimento Romulani-Federazione 0-1

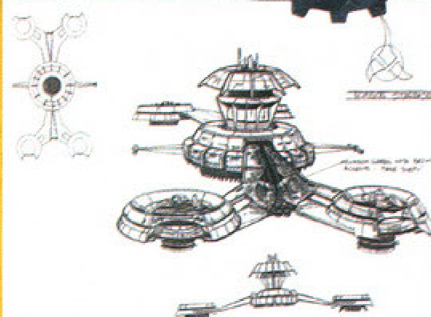


Ecco un altro sketch che sono riuscito a rubare... Questo è un Romulan Heavy Cruiser.

Questo per ciò che riguarda le missioni create "ex-novo", le altre sono state realizzate riprendendo degli episodi originali della serie: Balance of Terror, tanto per fare un esempio. Il giocatore comanderà, basilarmente, quattro differenti navi appartenenti a varie classi: Oberth, Miranda (la famosa nave rubata da Khan in Star Trek II: the wrath of Khan), Constitution (lo stesso modello dell'Enterprise) e l'immensa Excelsior.

Non c'è male no?

Per ciò che riguarda la astronavi, basi e vascelli nemici in incasinatissimi combattimenti contro mitici Warbird Romulani, minacciosissimi incrociatori Klingon più alcune navi tutte nuove e mai viste prima d'ora nella serie televisiva (queste ultime progettate da Jim Martin, appartenente al cast di Deep Space 9.



Potere all'impero, alla faccia della Starbase della Federazione quello che potete vedere in questo schizzo a mano non è nient'altro che una delle outpost Klingon presenti nel gioco.

Mi dica tutto, subito!





Sono riuscito ad intercettare il produttore di STSFA ed ho potuto rubargli qualche news sul suo nuovo titolo. Ecco il resoconto della nostra interessante chiacchierata.

BDM: *Sono un vero appassionato di Star Trek e quando vidi il demo di STSFA all' E3 fui veramente impressionato. Quello che vorrei sapere è se anche tu sei un fan di Star Trek e, se si, perché?*
Rusty: Si, sono un fan di Star Trek. Sono cresciuto negli anni 70 guardando le continue repliche della serie originale. Credo che la filosofia di Star Trek abbia molto influenzato la mia vita; sono inoltre convinto che prima o poi l'umanità possa raggiungere quel livello di civilizzazione che caratterizza l'ambientazione delle varie serie.

BDM: *Ho visto alcune belle locazioni degli interni di STSFA. In che modo le avete renderizzate? Avete usato vere "blueprint" dalla serie originale, dai film, dai libri o avete immaginato voi stessi come poteva essere l'accademia?*
Rusty: La rappresentazione degli interni ed esterni è stata realizzata secondo la nostra immaginazione. Il tutto è comunque stato approvato dalla Paramount.

BDM: *Ho letto nella press release che il gioco vanterà la presenza di filmati in FMV di William Shatner; li avete realizzati esclusivamente per il gioco o sono stati estrapolati direttamente dalle serie televisive/cinematografiche?*
Rusty: I filmati sono stati realizzati da noi stessi ed includeranno tra l'altro non solo William Shatner, ma anche George Takei e Walter Koenig.

BDM: *Quando arrivai a Los Angeles ho avuto la possibilità di osservare l'engine grafico all'opera. Il tutto girava molto bene, ma sullo schermo vidi solo due navi contemporaneamente. E' questa una vostra scelta per mantenere un buon livello di velocità durante la simulazione?*
Rusty: Il programma permetterà la rappresentazione su monitor di sei delle nostre navi realizzate in alta risoluzione e dotate di intelligenza artificiale. Abbiamo così ottenuto un eccellente frame rate di 19-20 fps. Le limitazioni del gioco, tra l'altro, sono presenti per ragioni estetiche e di velocità. Inoltre nel classico universo di Star Trek un conflitto spaziale non ha mai coinvolto più di quattro navi.

BDM: *In che modo avete gestito lo sviluppo della routine delle sorgenti di luce? Ho notato che sono molto realistiche!*
Rusty: Oltre ad aver impiegato routine tradizionali, ci siamo dati da fare per creare veri e preopri effetti di fumo e riflessi. Li ho odiati quando vedevo commenti in codice del tipo "Insert Magic Here".

BDM: *Fino ad ora quali sono i giochi, in qualche modo simili a SFA, che hai visto?*
Rusty: Altri giochi, da me visti, che si avvicinano a quello che abbiamo tentato di fare in SFA sono Tie Fighter e Wing Commander 3/4.

BDM: *Qual'è la caratteristica principale che secondo voi farà di STSFA un best seller?*
Rusty: La gente vorrà mettere a confronto le proprie capacità con quelle del capitano Kirk per poter così dimostrare di avere la stoffa per superare l'accademia.

BDM: *Nella press release ho letto che il giocatore prenderà parte nella politica e diplomazia di SFA, quindi non si cimenterà solo nella simulazione?*
Rusty: Infatti la partecipazione nella prima vera missione dipenderà da ciò che è stato fatto in accademia.

BDM: *Dopo SFA stai già pensando a qualche altro progetto? Se sì, riguarderà forse SFA o la Federazione Unita dei Pianeti?*
Rusty: Attualmente sono in progetto due titoli ed entrambi saranno giochi in 3D. Uno sarà ambientato in un universo da me stesso creato, l'altro avrà a che fare con i Klingon.

BDM: *Che idea hai delle software house italiane e del mercato videoludico italiano?*
Rusty: Il mercato italiano sta diventando sempre più importante e vitale per chi vuol esser visto come uno dei migliori produttori d'Europa.
L'Interplay sta lavorando duro allo scopo di introdurre, in questo crescente ed aggressivo mercato, prodotti di qualità e ben adattati con l'ausilio di speaker italiani.
Conquest of the new World, uno dei nostri titoli più recenti, è un buon esempio di questa politica e la sua efficacia è dimostrate dalle ottime vendite del prodotto. Come con tutti i mercati in crescita, noi odiamo proporre prodotti di scarsa qualità che rischiano di sminuire il nostro lavoro e il divertimento dei giocatori. Questa è una responsabilità delle software house, dei produttori e delle riviste di grande reputazione, come la vostra, ai quali spetta il compito di limitare questo fenomeno di svalutazione.

BDM: *Stai pianificando l'eventuale pubblicazione di un seguito di STSFA o di un suo data disk?*
Rusty: Uno dei miei due progetti sarà il seguito di SFA.

BDM: *Nel test della Kobayashi maru Kirk vinse barando. Sei in grado di barare in SFA?*
Rusty: Si, si può barare, ma bisogna farlo nella maniera giusta. Per esempio, mandare in crash i computers della flotta stellare non sarà di certo una buona idea.

Blood & Magic

Per gli amanti dei giochi di ruolo, anzi "del" gioco di ruolo per eccellenza AD&D, la Interplay ha ben pensato di lanciare nel mercato videoludico addirittura tre titoli basati sulla mitica ambientazione di "Forgotten Realms", il più popolare universo fantasy che sia mai stato ideato (e Dragonlance dove lo vogliamo mettere?).

Il primo gioco che verrà pubblicato (al momento in cui leggete potrebbe essere già sugli scaffali del vostro negoziante di fiducia) s'intitola BLOOD AND MAGIC; sviluppato dai Tachyon Studios, consiste in un vero e proprio gioco strategico in tempo reale, per il quale è stata inventata una nuova regione, chiamata "The Utter East", completamente integrata alla geografia originale dei "Regni Dimenticati". Potrete comandare intere armate per assicurarvi il predominio territoriale su tutte le 15 regioni presenti, il tutto all'insegna della magia.

Nel campo di battaglia ogni personaggio vanterà un'animazione di 14 frames. Durante il gioco verrà offerta la possibilità di accrescere la propria esperienza con lo scopo di aumentare le capacità magiche e di combattimento dei vari elementi delle truppe. Inoltre sarà inclusa l'opportunità di usare svariati e mitici artefatti per un controllo totale delle proprie potenzialità di combattimento.

Da quello che ho potuto personalmente vedere le schermate d'intermezzo e i menu sono decisamente notevoli, la visuale di gioco vera e propria ricorda invece Warcraft II. Se siete degli appassionati di AD&D come il sottoscritto, non fatevi sfuggire la recensione del gioco in uno dei prossimi numeri di PC Game Parade.

Dragon Dice

Non resta che parlare dell'ultimo titolo che segue il filone di AD&D: DRAGON DICE. Tratto dall'omonimo board game della TSR, questo gioco non può che appartenere al genere strategico. Impersonerete il comandante di truppe che potranno essere composte dalle più varie razze esistenti nell'universo fantasy di AD&D (gli aficionados del gioco di ruolo potranno notare una precisa trasposizione delle caratteristiche di ogni creature, trasportate con grande cura nella versione videoludica). Caratteristica importante di questo prodotto è la possibilità di creare i propri personaggi e mostri; DD fornirà ai giocatori un unico ed espandibile mondo dove straordinari personaggi parteciperanno alle loro fantastiche battaglie usando la forza della magia, della metamorfosi e dell'illusione, dove l'elemento fortuna la farà da padrone). Il titolo sarà presto disponibile nel formato per Windows 3.1 e Windows 95. Il dado è tratto...



Descent to Undermountain

Questo è il secondo titolo della serie dedicata al mondo di "Forgotten Realms".La classica avventura in 3D "Doom-like" che utilizzerà una versione aggiornata e migliorata dell'engine grafico ideato dalla Parallax Software, che ebbe tanta fortuna in titoli come "Descent" e "Descent 2", e vanterà la presenza di avversari realizzati in poligoni 3D (come Quake insegna...) che prenderanno il posto degli ormai superati sprites 2D. Inoltre l'Interplay garantisce una notevole cura dei particolari insieme ad una realistica routine grafica che si occuperà degli effetti di luce. Il gioco si svolgerà su venti livelli di dungeon e centinaia di passaggi segreti, il tutto nella selvaggia area cittadina di Waterdeep. E' inutile dire che sarà implementata l'opzione multiplayer in rete e via modem (per quattro partecipanti).

M.A.X.



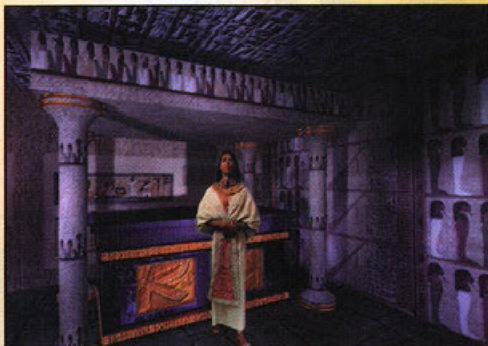
Mechenized Assault & Exploration: questo il titolo di un nuovo prodotto "alla Command & Conquer però molto meno arcade" targato Interplay. Ambientato in un mondo tecnicamente molto avanzato, dove "morale " ed "etica" rappresentano parole fin troppo antiquate, questo gioco vi vedrà al comando di imponenti truppe di mech per contrastare l'avanzata di una temibile razza aliena, all'insegna della più pura strategia. M.AX. proporrà ventiquattro differenti mondi e otto diversi clan, ognuno dei quali con avanzata intelligenza artificiale. La grafica 3D in alta risoluzione con non pochi elementi renderizzati e il sonoro in Dolby surround con effetti stereo a 16 bit caratterizzano la realizzazione tecnica del gioco. E' inoltre supportata l'opzione multiplayer per quattro partecipanti in collegamento in rete e per due contendenti nel collegamento via modem.

In breve...

Ed ecco una brevissima panoramica sui titoli Interplay d'imminente uscita, a causa degli strettissimi tempi di lavorazione (dovremo pur andare in vacanza prima o poi) ho delegato il grande "Maska" di dare un'occhiata all'incredibile volume di press release che la Interplay mi ha letteralmente "messo in mano". A te la parola Davide...

BDM

Tomb of the Pharaoh



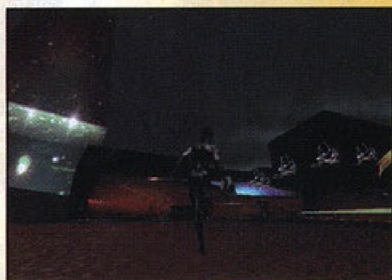
Creata dall'Amazing Media, questa nuova avventura grafica avrà come protagonista l'attore Malcon McDowell, meglio conosciuto per la sua partecipazione in film come A Clockwork Orange e Star Trek: Generations, e porrà il giocatore nel bel mezzo di una brillante storia, tra esotici ambienti ed enigmatiche vicende che vedranno come tema centrale i grandi faraoni dell'antico Egitto.
Onestamente il gioco non è che sembri sto granché, soprattutto a causa della sua elevata somiglianza con quella mezza ciofeca di Frankenstein, ma comunque solo la recensione definitiva potrà darmi ragione o torto.
Presto disponibile su CD-ROM, Mummy vanterà 60 minuti di live-action video e più di 50 cervellotici puzzle.

Shattered Steel



L'anno è il 2132; l'esplorazione e la colonizzazione delle profondità dello spazio sono ormai diventate una realtà. Ma altrettanto reale è la massiccia presenza nella galassia di una forte razza aliena, che non può sopportare la presenza di colonie terrestri, ne consegue una sanguinosa guerra. In questo gioco d'azione impersonerete un mercenario al servizio del genere umano che, compiendo circa 70 missioni non lineari, salterà da un mondo all'altro nell'intento di ostacolare l'opera aliena. Tre mondi completamente in texture mapping, questi i loro nomi : Lanois 3, Orec e Planet III, 50 tipi di nemici alieni (inclusi elicotteri d'assalto), 30 armi tra missili a ricerca e smart rockets. Sviluppato dalla BioWare Corporation in collaborazione con quelli della Pyrotek Game Studios, il gioco girerà grazie al particolare engine grafico chiamato Voxel che garantirà una definizione grafica, a quanto pare, strabiliante e una velocità d'azione veramente notevole. Da quello che ho potuto vedere il gioco è una sorta di Mechwarrior 2 molto più arcade; BDM mi ha detto oltretutto che è molto divertente da giocare...

MDK



Per la serie: la vita è come un albero di natale in cui c'è sempre chi rompe le palle, ecco arrivare sulla Terra l'ennesima razza aliena con relativa mania conquistatrice. In questo gioco dall'apparente struttura arcade impersonerete colui che contro tutti farà sfoggio delle proprie abilità di killer ammazzalieni (non per niente MDK sta per Murder Death Kill). Il titolo che utilizza la tecnica del motion capture vanterà, a detta dei programmatori, una straordinaria e avanzata intelligenza artificiale. Un esempio ? In qualche punto della città in cui vi muoverete, potrete zoommare con il vostro portentoso elmetto su due nemici, sparate alle gambe di uno e vedrete l'altro correre in suo aiuto ; bene cosa state apettando ? Terminateli entrambi! Passo la parola al BDM... ok, permettetemi un piccolo intervento. MDK mi era parso decisamente interessante già ai tempi dell'ECTS e ora posso dirvi di aver giocato una beta: sballo totale, aspettatevi quindi la recensione per Ottobre/Novembre, se tutto va bene naturalmente...

Shadoan



L'Interplay, dopo i precedenti successi, ha deciso di continuare la sua produzione per il mercato dedicato alla famiglia. Sviluppato dalla Virtual Image Production, Shadoan consiste in un'avventura fantastica, ambientata in epoca medioevale, di esplorazione e puzzles per grandi e piccini. Inoltre il prodotto includerà 60 locazioni, circa 70 minuti di animazioni in FMV e 30 brani musicali (sviluppati e arrangiati dai musicisti che lavorarono alle colonne sonore dei film di animazione della Walt Disney come "Beauty And The Beast" e "Pocahontas"). Sarà disponibile dal secondo quarto del 1996. Il gioco dovrebbe essere una sorta di lasergame "alla Dragon's Lair" molto molto più interattivo, avrete modo di parlare con della gente, avere un inventario senza però arrivare proprio al concetto di avventura. Sinceramente non sembra male pur non rappresentando un titolone, ma comunque dovrebbe essere una buona variante ai vari film interattivi!!!

Die by the Sword



C-h-i-l-o-s-a-!



DOS



Beat'em up





Mai pensato di morire per colpa di una spada?

Speciale di qui, speciale di lì, speciale di sopra, speciale di sotto... Questo viaggio a Londra inizialmente solitario (si è infatti aggiunto all'ultimo momento il buon Karim, autore dell'intervista che troverete qui in giro, sparsa per le pagine di una rivista non ancora completa...) si è rivelato una vera e propria manna dal cielo... Peccato che probabilmente dovremo spezzarlo in due a causa dell'incredibile mole di materiale che siamo riusciti a recuperare.

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

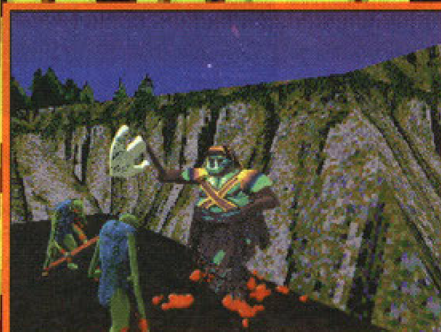
Voglio almeno 140 pagine! Questa è stata la mia ultima richiesta al direttore planetario della Top Media. Questo mese infatti, nonostante il periodo non sia prolifico, abbiamo subito un overload di materiale non indifferente e non so effettivamente se riuscirò a inserire tutto nel numero attualmente in lavorazione, anzi lo so, ma odio dirlo: probabilmente dovrò lasciare fuori parecchia roba a causa del poco spazio rimastomi...Bando alle ciance comunque e veniamo a parlare della mia visita negli uffici della Interplay, ospite di Allison Grant, gentilissima PR della casa inglese. Dopo aver rischiato di perdermi sulla linea ferroviaria verso Maidenhead sono riuscito a scendere alla stazione giusta dove la succitata PR mi è gentilmente venuta a recuperare. Bene, prima di cominciare a parlare degli svariati prodotti che da qui a Marzo invaderanno il mercato permettetemi di tessere le lodi degli uffici della Interplay, situati all'interno di una casa in puro stile vittoriano (o almeno così sembra), e accerchiati da ettari ed ettari di parco naturale con tanto di fiume con parata di yacht. Eccezionale! Bando alle ciance comunque e cominciano a parlare dei vari prodotti che stanno per uscire, o meglio, che sono attualmente in lavorazione (tralasciamo Starfleet Academy del quale troverete un'intervista al programmatore e MDK, che verrà trattato sul prossimo numero o con una recensione o con una sorta di diario scritto da David Perry, capoccione della Shiny). Die By the Sword è il primo titolo del quale ci occuperemo in questa sede (mmm, i formalismi, quando sono stanco mi vengono così bene!): qualcuno di voi si ricorda di Virtual Pool, sempre della Interplay?


"Perché ogni volta che vedi qualcuno con la fronte larga e lo stomaco dilatato pensi che sia io?". Ecco cosa mi ha detto NKZ quando gli ho mostrato questa foto!


Ecco l'esemplificazione massima del concetto che sta alla base di Die by the Sword: far perdere la testa al prossimo!

Bene, in quel gioco il sistema di controllo fece letteralmente impazzire parecchi giocatori a causa del realismo veramente alto: per tirare con la stecca era infatti sufficiente muovere il mouse nella maniera più naturale possibile, il computer a quel punto traduceva i nostri movimenti e il risultato era l'effetto sortito dal tiro. Ora un concetto molto simile è stato applicato a un differente tipo di gioco: Die by the Sword, appunto.

Negli uffici dell'Interplay ho avuto modo di provare questo innovativo engine, realizzato dalla Treyarch Invention. VSIM Motion Control (questo il pomposissimo nome della routine di controllo) vi permetterà di picchiare il vostro avversario senza più dover utilizzare migliaia di combinazioni di tasti differenti per eseguire le varie combo, strambo ecc. Tutto ciò che dovrete preoccuparvi di fare sarà avere un mouse ed essere abbastanza veloci per non farvi tagliare la testa dall'avversario: questo si traduce con la possibilità di essere realmente in grado di parare un colpo, tagliare una parte del corpo del vostro


Due contro uno, vi ricordo che la grafica è del tutto provvisoria; notate il sangue per terra.

avversario e fare generalmente tutte quelle cose che le limitazioni rappresentate dall'utilizzo di una tastiera/joystick fino a oggi ci hanno impedito (o comunque reso complicate). Le foto che vedete in queste pagine sono comunque molto provvisorie: la grafica sarà completamente rifatta e la mia scelta di pubblicarle è solo dovuta al dovere di mostrarvi un qualcosa che, sebbene non definitivo, possa comunque darvi un'idea quantomeno sommaria di cosa sto parlando. Torniamo comunque del VSIM, vero e proprio fulcro di questo prodotto: muovendo il mouse, allo stadio attuale di cose, potrete controllare la spada del vostro personaggio in maniera del tutto realistica e intuitiva mentre, nella versione finale del gioco, dovreste essere addirittura in grado di crearvi delle macro per poter cogliere di sorpresa il vostro avversario, sia esso computerizzato o umano. E' difficile descrivere la sensazione che si prova giocando in rete con questa versione molto "early", ma vi assicuro che quando sono riuscito, dopo un paio di tentativi, a tagliare la testa al programmatore della Interplay (in modo figurato naturalmente) ho provato un senso di soddisfazione difficilmente descrivibile a parole: puro divertimento, pura interattività. Poche volte ho avuto una sensazione del genere in tutti questi anni (ok, ok, sono solo 22, anzi 21!).

Parlando delle caratteristiche del gioco vero e proprio invece, tutto è ancora da confermare e da definire: vi basti comunque sapere che nella versione finale dovremmo avere 25 personaggi diversi, ognuno con le proprie armi (asce, mazze ferrate, spade ecc.) e caratteristiche, una telecamera intelligente che seguirà l'azione, la possibilità di tagliare arti del corpo al proprio avversario (in uno dei match ho perso una gamba e mi sono trovato a dover scappare saltellando e aspettando il momento opportuno per sferrare una sciabolata in faccia al mio avversario) e un paio di altre cosucce che non vi anticipo per non rovinarvi la sorpresa.

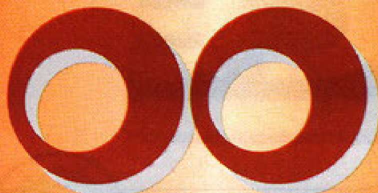


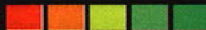
RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.



Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).



GRAFICA: 
SONORO: 
GIOCABILITÀ: 

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva



Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Zoom In



Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa



Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help



Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Interview



Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.



E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.
Le voci, come da bollini sono:



RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.



CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.



AUDIO: le schede sonore previste e supportate...



VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!



CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...



NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.



megarace 2

L'emozione della corsa: odori e suoni che si uniscono per creare una miscela unica quanto inebriante. Possibile che un videogioco possa dare la stessa sensazione?

a cura di Massimo "NKZ" Michini

Almeno la metà delle persone che conosco (includendo il mai abbastanza elogiato Lele, nostro "insegnante" nel mondo dell'alta velocità) (a questo proposito mi permetto di consigliarti di andare a prendere un bel po' di ripetizioni, visto il rovinoso incidente che hai fatto ieri assieme a me! NdBDM) sognano di poter guidare una Ferrari o un'altra "top-car", dotata di un motore da 15.000 miliardi (di miliardi, di miliardi, di miliardi...) di cavalli, gomme larghe, uno spoiler più lungo della macchina stessa (fa molto ganzo, pare), ma soprattutto accompagnati della leggendaria biondona sorridente che vi disturba appoggiando le sue enormi, ma decisamente poco aerodinamiche colline in posti che non si credevano provvisti di terminazioni sensibili fino a poco prima. Esiste comunque una piccola schiera di elementi che non si accontenterebbero di questo (io personalmente mi accontenterei anche solo della sopracitata bionda, fossi costretto a girare in monopattino...), e coerenti con il motto "non c'è futuro più futuro del futuro più futuro" (non ricordo esattamente chi coniò questo motto, forse Helmut Brisendvulf nel trattato "Filosofia del passato anteriore" o, più probabilmente, Pippo Franco in "Pierino e la maestra") corrono dietro al più recente prototipo sognando l'automobile a forma di supposta allungata che non ti permette di vedere la strada, colpa della poco probabile posizione supina che l'abitacolo implica, ma che in compenso raggiunge la velocità del tachione. Se invece siete come il sottoscritto, a cui piacciono sia le innovazioni tecnologiche che le automobili, ma che (forzatamente) è costretto a guardare queste ultime su qualche rivista mentre prende posto sulla sua mitica Seat Ibiza scassatissima (quando questa non è stata rimorchiata da qualche vigile molto ligio al dovere che all'urlo di "questa macchina qua devi metterla la", indicando evidentemente con "la" il deposito comunale...), allora Megarace II è il gioco che fa per voi. Come dice il titolo stesso stiamo



Megarace (Mindscape): Il primogenito della serie a cura della Mindscape. Anche se a livello di gioco molte cose sono state riviste, gran parte delle peculiarità di Megarace 2 affondano le radici in questo titolo,

Fatal Racing (Gremlin): Titolo appartenente alla serie Actua Sport (la stessa di Actua Soccer e Euro '96), questo titolo ha caratteristiche e percorsi molto simili al titolo recensito (essendo però una vera ciofeca a livello di programmazione).

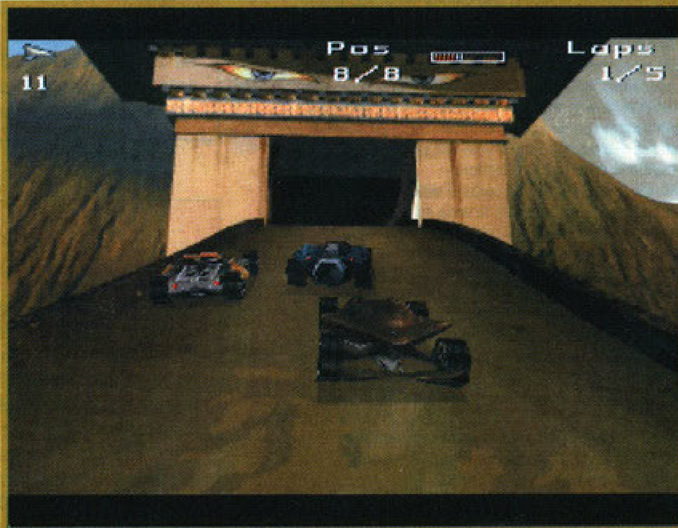
Stunt Car Racing (Microstyle): Si parla di uno dei più importanti videogiochi di tutti i tempi. Grafica scarna, ma primo vero e proprio tentativo di piste "spettacolari".



Eccovi alcuni consigli per superare gli avversari e tagliare il traguardo davanti a tutti. In primis consiglio vivamente l'uso degli scudi (shields) che permettono di evitare, nella maggior parte dei casi, squalifiche per distruzione della macchina (e te li consiglio anch'io prima di salire ancora una volta sulla tua Seat Ibiza! NdBDM). Gli avversari infatti sparano una quantità notevoli di missili, e l'essere centrati anche solo per due o tre volte da razzi di media potenza, pregiudica il corso di tutta la sessione. Per tenere dietro gli avversari più che usare l'olio posso garantirvi che un uso "accorto" delle economiche mine vi garantirà di mantenere la posizione raggiunta evitando, per quanto possibile, di essere superati. Se non doveste riuscire a colpire l'avversario mentre tenta il sorpasso, allora chiudetelo appena possibile contro il bordo pista, facendo molta attenzione a non farvi centrare da altri inseguitori: 9 volte su dieci dovreste riuscire a bloccare il recupero prima che sia troppo tardi.



Stanno cercando di superarvi! Forse sarebbe il momento migliore per usare una bella mina...



E' in saliscendi come questo che scaturisce la freddezza di un pilota...





Bisogna fare attenzione agli ostacoli naturali e non. In questo caso sarebbe meglio centrare l'ingresso del tempio.



Paesaggio lunare con vista sulla terra. C'è poco da abbronzarsi gente...

ovviamente parlando del seguito del primo Megarace, gioco uscito circa due anni fa che colpì più per l'aspetto grafico (rivoluzionario per i tempi) che per l'effettiva qualità della competizione proposta. La trama, se di trama si può parlare in un gioco di corse, è rimasta la stessa: nel futuro un canale televisivo (VW Broadcast television) indice la più violenta e spettacolare competizione motoristica della storia; a condurre questo incrocio fra "American Gladiators" e "Mai dire Banzai" ci sarà comunque un losco figuro che allieterà gli intermezzi insieme alla classica "valletta gnocca ma ottusa", intermezzi che non fanno assolutamente rimpiangere i mitici Gennaro Olivieri e Guido Pancaldi della vecchissima trasmissione dei Gialappa's. I piloti sono quindi nuovamente chiamati a guidare i mezzi più avveniristici alla ricerca di fama, gloria e soldi. Le gare da disputare sono distribuite in ambienti e situazioni decisamente variegate, che vanno dalle montagne del Tibet ai paesaggi lunari, passando per fonderie sotterranee et simila (o detto simila, non SIMULA!). Ogni gara viene suddivisa in due round da cinque giri ciascuno, il primo dei quali ammette 8 partecipanti. Al termine della prima sessione verranno distribuiti i soldi (era anche ora che iniziassero a fioccare i verdoni, no?) che fungono anche da punteggio. Prima di riprendere la gara, se avete conseguito una prestazione notevole (significa da podio, mica quello che credete voi!), verranno assegnati gli eventuali premi. Essendo uno spettacolo televisivo, il premio lo sceglierete da soli con la vecchissima formula dello "scegli la busta numero 1, 2 o 3"; questa volta però, invece delle buste, ci sono le porte. Vincerete gadget di ogni tipo (potrebbe addirittura capitare una macchina nuova), gli stessi acquistabili allo shop. Se non vi siete meritati il bonus-prize, potrete fare comunque una sosta al suddetto negozietto (vedi box) per riparare i danni e/o migliorare la dotazione bellica di serie. Ed





8 MB



486 DX2 66Mhz



SVGA 1



Soundblaster e 100% compatibili



Tastiera Joystick



MS-DOS





Scusi quanto costa un tergicristallo?




HIGH TRAX MISSILE: Il più potente missile disponibile sulle auto di Megarace 2. Un paio di colpi ben assestati potrebbero mettere fuori gara l'odiato avversario che non riuscite a superare.


BOOMER MISSILE: Meno potente dell' HIGH TRAX (ma anche più economico), utilizzato principalmente per dare il colpo di grazia definitivo.

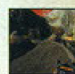

KARD MISSILE: Il più veloce, ma anche il meno potente in circolazione. Il suo scopo non è tanto quello di provocare danni (ce ne vorranno almeno una ventina per ammazzare qualcuno), quanto rallentare chi vi precede.


MINE TH-1: Questi piccoli ed economici aggeggini vengono lasciati per rallentare e fare tanta bua ai chi vi segue (specialmente quando sono attaccati al vostro posteriore).


OIL SK-N: Utilizzando quest'arma potrete lasciare delle viscosissime pozze d'olio in giro per la pista. La macchia rimarrà per due giri, percui occhio a non fregarvi con le vostre stesse mani!

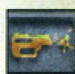

SHIELD SH-24: Questo è di gran lunga l'optional più utile dell'intera armeria. Vi protegge da tutti i danni inferti dai nemici. In parole povere raddoppia l'energia disponibile con un prezzo tuttavia contenuto.


TRAX L9 MISSILE LAUNCHER: Il lanciamissili necessario per poter caricare gli HIGH TRAX MISSILE.


TRAX L6 MISSILE LAUNCHER: Idem come sopra. Permette di utilizzare i BOOMER MISSILE


TRAX L3 MISSILE LAUNCHER: Idem come sopra per i KARD MISSILE . Ne avrete uno in dotazione appena comprata una macchina (qualsiasi).


MINE DROPPER MK II: Lancia mine. Ne avrete uno in dotazione a prescindere dalla macchina comprata


OIL DROPPER OD.V: Spara olio. Devo ripetere che è necessario per utilizzare le munizioni ad olio ? Vabbè, tanto l'ho già detto....





Nel mezzo del cammin della passeggiata lunare mi ritrovai a un bivio che la diritta via era smarrita...



Nei passaggi più pericolosi potrà capitare di trovarvi a testa in giù. Attenzione a non rimanerci troppo perché poi vi viene il sangue alla testa e mi preoccupo.

eccoci pronti per la seconda sezione di gara. I partecipanti stavolta sono soltanto sette (l'ultimo qualificato della gara precedente viene fisicamente costretto a fare l'ospite d'onore della trasmissione in studio con lo squilibrato), mentre i giri di pista sono sempre gli stessi. Al termine di questa seconda qualificazione i migliori quattro concorrenti (facendo la somma dei piazzamenti a entrambi i round) si confronteranno in una gara di soli tre giri, che non permette di utilizzare cannoncini bombe a mano e trick e track vari. Se riuscirete a superare anche questa sezione potrete accedere alla pista successiva. Per migliorare la competitività avremo a nostra disposizione, sempre ammesso che abbiate i fondi necessari, ben 14 diversi modelli di auto-bilndati. Vi chiederete cosa significa "auto-blindato", e io pronto a risolvere la vostra curiosità rispondo: credevate di andare a fare una passeggiata nei campi neanche foste nella pubblicità della IP? In Megarace 2 aspettatevi dagli avversari ogni tipo di scorrettezza possibile e immaginabile: missili di ogni forma e colore, mine anti-uomo (o forse è meglio dire anti-auto), colate di olio e via dicendo, il tutto alla faccia della sportività. A minare l'integrità del vostro mezzo non ci saranno solamente i regalini dei nostri concorrenti; le piste infatti sono costellate di barili esposivi e meno, coni di segnalazione (gli stessi che ho sempre desiderato colpire in autostrada quando sono tutti belli e ordinati uno in fila all'altro) ecc. ecc. Inutile sottolineare come la rottura del mezzo porterà alla schermata di gioco finito e quindi a ricominciare da capo, logicamente se non siete stati previdenti e avete salvato la partita prima.



Se soffrite di mal di mare, passate alla prossima recensione.



Potete anche non crederci, ma se sono andato a sbattere contro il guardrail della pista è colpa di qualche agguerrito avversario dal grilletto facile.



In questa immagine potete vedere un tentativo di agguato fallito... La canaglia per questa volta si è salvata...

Anche la realizzazione grafica del prodotto ricalca l'impostazione del suo predecessore, riproponendo il concetto di grafica precalcolata che tanto famoso rese proprio il precedente Megarace. Per chi non lo sapesse grafica precalcolata significa che l'impostazione dello sfondo (anche se parlare di sfondo in un gioco simil-3D è un po' limitativo) è già preparata, e quindi non computata dalla CPU in tempo reale. Anche se detto così può sembrare una limitazione posso assicurarvi che se realizzato bene il 3D "farlocco" permette di raggiungere un livello di





Ecco a voi il presentatore più demente della storia ! Vorrei conoscere il suo stilista...

dettaglio di gran lunga superiore a quello di altri motori grafici, a scapito ovviamente della libertà di movimento (costretta a rispettare certe limitazioni imposte appunto dall'animazione che, essendo già realizzata a priori, non può considerare un numero infinito di inquadrature).

Per quanto riguarda il sonoro, Megarace 2 propone una serie di musiche in stile dance che ben si integrano con l'azione di gioco frenetica e concitata, ma che sinceramente non mi hanno entusiasmato in maniera particolare (per questo tipo di considerazione comunque vi rimando alla loro sede più naturale, e cioè il box Opinione), mentre gli effetti sonori sono limitati agli eventi standard per questo tipo di giochi (motore, esplosioni e derapate). Il sistema di controllo è sicuramente spartano ed essenziale, ma allo stesso tempo rende praticamente inutile la lettura del manuale rendendo quindi immediato l'utilizzo del titolo. Non sono previste opzioni per il gioco multiplayer, nemmeno utilizzando 2,5,10,1000 computer collegati in rete. In compenso i programmatori della CRYO hanno ben pensato di inserire un opzione replay, che permette di salvare i giri più spettacolari per farli poi vedere ai genitori per dimostrare come le ore passate davanti al computer vi siano d'aiuto per imparare a guidare in situazioni estremamente pericolose (un consiglio: evitate replay di incidenti e tamponamenti, se questo è il vostro scopo).

Avendo ormai esaurito le informazioni che era mia intenzione riassumere in questa recensione vi saluto e rimando alla prossima. Occhio ai gatti neri che attraversano la strada, mi raccomando! (come quello di ieri sera, per poco il buon NKZ, che mi stava accompagnando a casa, ha rischiato di essere senza caporedattore a causa di uno sfigatissimo ciocco! NdBDM).



Che bellezza: tutti insieme appassionatamente! Pensate stiano facendo il trenino dell'amore?



Nel negozio potrete acquistare anche una nuova macchina, magari questa bellissima BenHur 2000



Il negozio permette di riparare i danni e acquistare nuove trappole mortali da scagliare sul muso dei rivali



88

	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Eccoci arrivati a parlare di questo Megarace 2. Partiamo elencando i difetti, così ce li togliamo di mezzo e passiamo subito agli aspetti positivi che, come avrete capito dal voto, sono decisamente superiori ai primi.

La prima cosa di cui ci si accorge giocando è la sensibilità dei controlli: la macchina infatti tende troppo facilmente ad andare in testacoda. Bisogna ammettere che con un po' di pratica le cose migliorano decisamente, ma non abbastanza da permettervi di avere pieno controllo nei momenti caldi dell'azione. Il comportamento della macchina è inoltre abbastanza particolare: il mezzo infatti rimane incollato alla strada a prescindere dalla situazione (sebbene anche questo è un particolare ereditato dal primo Megarace); questo elemento è decisamente fastidioso soprattutto quando, per un qualsiasi motivo, ci si trova fermi a testa in giù su un giro della morte, magari tentando di fare manovra A questo difetto va ad aggiungersi infine la frustrazione che vi colpirà ogniqualvolta verrete espulsi al terzo round di un circuito, e dovrete rigiocare tutte e due le sezioni precedenti, in quanto il gioco prevede si il salvataggio, ma solo tra una pista e la successiva.

Il sonoro, come si diceva nella recensione, non è esaltante, è questo è sia dovuto alla musica quanto agli effetti sonori, essenziali e ben fatti, ma nulla di più. Oddio, non che sia nulla di scandalosamente pessimo, soltanto non sono stati curati alla stessa stregua della grafica.

Già, la grafica; Megarace 2 è decisamente un gioco dotato di grafica spettacolare e sicuramente piacevole. Ogni pista è dettagliata e ben realizzata in ogni sua parte, in particolare degni di nota sono i giochi di luce presenti un po' ovunque (soprattutto nel primo livello, la fonderia), che rendono il prodotto uno dei più spettacolari giochi di corse (esclusi ovviamente le simulazioni come, ad esempio, il famosissimo F1GP 2 che troverete proprio qui in giro) mai apparsi sul monitor prima d'ora.

La giocabilità globale, fatte le precedenti considerazioni, è decisamente alta e garantirà diverse ore di sano divertimento. In definitiva Megarace 2 può essere considerato un ottimo arcade, con qualche piccolissima pecca che non gli permette di essere un classico assoluto, rimanendo comunque un titolo più che degno di considerazione.



SPACE HULK

Direttamente sui vostri monitor, ecco la versione videoludica di uno dei più celebri giochi da tavolo della Games Workshop!

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

La trama che sta alla base del gioco vuole che siano due imperi interstellari (quello a cui voi fate parte e quello del caos) a contendersi il predominio delle galassie. Di secoli ne sono passati ma, nonostante ciò, sembra che la guerra tra le due fazioni non abbia mai fine. Stavolta, però, l'Impero del Caos ha in serbo per i suoi avversari un'arma dalle potenzialità devastanti: lo Space Hulk, un'astronave precedentemente abbandonata che è stata recuperata e riempita di mostruose e feroci creature, chiamate Genestealers, e lanciata in direzione del vostro amato pianeta. Qual è il problema? La risposta è molto semplice: dovete sapere che i Genstrprbla (papera) hanno la pessima abitudine, che poi è una loro necessità, di usare le loro povere vittime, destinate a diventare disgustosi ibridi, come incubatrici per la loro futura progenie (non vi spiego come...è abbastanza terrificante...). Aggiungendo poi che questi pseudocloni di Alien sono alquanto resistenti e di facile adattabilità a qualsiasi ambiente, non si può negare il fatto che essi rappresentino un vero e proprio temibilissimo virus, dal quale è sicuramente meglio stare alla larga. Ma dato che la popolazione di un intero pianeta è difficile da far evacuare nel poco tempo rimasto, i capoccia dell'Impero hanno ben pensato di teletrasportare voi, membro dei Blood Angels (squadra speciale degli Space Marines), e i vostri soci a bordo dello Space Hulk, allo scopo di localizzarne il propulsore e conseguentemente rispedire il vascello ai confini dell'universo. Il compito è assai arduo ma, nonostante ciò, sono poche le cose che possono spaventare un soldato dei Blood Angels. Non per niente siete considerati tra i più audaci e temerari Space Marines dell'Impero. Pronti a tutto, abituati a maneggiare le armi più micidiali, allenati alle migliori tecniche di combattimento. Chi meglio di voi potrebbe debellare la minaccia dello Space Hulk?



Il nostro socio è in pericolo, che ne dite di dargli una mano?

Ecco quelle che sono le premesse di questo interessante prodotto della EA. Un gioco in cui doti strategiche, manie omicide e fascino per l'ignoto sono essenziali per poter cavarsela nelle varie missioni proposte. A proposito di missioni, è opportuno precisare che il programma offre un consistente numero di incarichi (più di sessanta). Infatti le opzioni permettono di scegliere svariate modalità di gioco: "Allenamento" (quattro missioni designate per familiarizzare con i comandi), "Space Hulk Originals" (incarichi tratti direttamente dal gioco da tavolo), "Classic Missions" e "Famous Mission" (le più mitiche e difficili avventure intraprese dagli Space Marines, direttamente dagli archivi storici dell'Impero). Non ultimo per importanza, l'immancabile e ardua "Campagna". Ma entriamo nel discorso del gioco vero e proprio. Dopo aver scelto una missione e dopo il consueto briefing (rigorosamente parlato) potrete immediatamente notare la caratteristica peculiare del gioco: la visuale in soggettiva. Durante la "partita" sarete in grado di congelare il tempo (una barra azzurrina posta nella parte più bassa del monitor vi indicherà la durata di questa opportunità) per poter così dare ordini ai vostri compagni di squadra, in relativa tranquillità (sappiate che solo nelle prime quattro o cinque missioni della campagna sarete voi a ricevere gli ordini, in ogni cosa nella vita bisogna sempre fare



Ecco l'intera combriccola... Meglio muoversi, dato che l'area sarà presto piena zeppa di Genestealers...

SPECS



8 MB



Pentium 90



SVGA 1 o 2 MB



Tutte le principali



Joistick, mouse o tastiera



Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x









Warhammer 40000 - Dark Crusader: concept e ambientazione praticamente identiche a Space Hulk. La differenza sostanziale sta nella libertà di movimento offerta durante il gioco che, nel titolo della Mindscape, è nettamente maggiore.



Bene, bene... Sappiate che è rigorosamente vietato (fidatevi di me) esplorare i vari "dungeon" in piena solitudine. La morte è in agguato ovunque. Alcune porte metalliche si aprono automaticamente solo se attraversate in una certa direzioni; per evitare spiacevoli perdite di tempo in una eventuale fuga, è rigorosamente efficacie distruggerle appena incontrate, cosicché abbiate libero passaggio in un secondo tempo. E' una buona idea schierare almeno due soldati in posizione di copertura nelle zone più frequentate dai nemici, nel frattempo gli altri potranno esplorare le altre stanze in relativa tranquillità. Durante le vostre passeggiate date molta importanza al rivelatore acustico per poter prevedere l'avvicinamento dei nemici, così potrete mettervi anticipatamente in posizione favorevole rispetto all'avversario. (La cosa non funziona molto nei corridoi generalmente molto stretti)



Una dimostrazione del fatto che bisogna stare attenti quando si usa l'Heavy Flamer.

un po' di gavetta...). Quello che vi ostacolerà durante il raggiungimento di ogni obbiettivo sarà il meglio che l'Impero del Caos ha a disposizione, dovrete infatti affrontare, oltre agli schifidi Genestealers, anche Maghi genetici, Ibridi (detti Hibrids... ma va?), i Patriarchi (Genestealers di antica data e per questo più temibili) e infine gli Space Marines del Caos (mai affrontarli da soli!). Come ho già detto, comunque, un Blood Angel non ha paura di niente e quindi, a rendere le cose più incoraggianti avrete a disposizione uno svariato numero di armi, le più avanzate, sia per i combattimenti a distanza, sia per quelli corpo a corpo. E' tutto miei fidati soldati... ricordatevi, il futuro dell'Impero è nelle vostre mani (esagerato...). Gloria all'Impero! Morte ai Genestealers!

Ah dimenticavo!... Il programma supporta l'opzione di gioco in rete fino a 10 partecipanti per un'orgia di battaglie all'ultimo sangue, respiro e piastra metallica... Buona caccia!



Armi a lunga gittata

STORM BOLTER: questo è l'armamento standard per ogni Space Mariner, semplicemente una sorta di mitra.

HEAVY FLAMER: l'immancabile e, come di consueto, infallibile lanciafiamme.

ASSAULT CANNON: megamitragliatore a canne rotanti, la cui potenza è direttamente proporzionale al suo elevato peso.

GRANADE LAUNCHER: c'è secondo voi il bisogno di descrivere gli effetti provocati da un lanciagranate?



Armi bianche

POWER GLOVE: cosa può essere se non un pugnoidraulicopotenziatospaccamascelle?

CHAIN FIST: direttamente dal film "Venerdì 13" ecco l'ultrasadica sega elettrica.

POWER SWORD: ecco l'arma che accontenta gli amanti della scherma...

STORM SHIELD: quest'utile dispositivo aggiunge al vostro pugno un'elettrificante effetto distruttivo.





80

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Signori e signore abbiamo di fronte un prodotto veramente di buona fattura. L'atmosfera da cardiopalma è stata riprodotta in maniera lodevole. Contribuisce a questo un efficacie realizzazione acustica (sentir parlare i vostri soci, via radio, aggiunge alla tensione una vera e propria sensazione di affiatamento di gruppo... e vi assicuro, ne sentirete il bisogno). Graficamente il gioco è discretamente realizzato, gli ambienti molto vari e sufficientemente realistici si muovono attorno a voi a velocità accettabile (sebbene fosse lecito aspettarsi di meglio). Non me la sento, però, di elogiare il modo in cui sono stati concepite le aree di gioco, che giudicherei troppo ristrette. Mi spiego meglio; durante le varie missioni (ideate, comunque, con intelligenza) vi muoverete tra corridoi e stanze, all'insegna della più completa linearità (scordatevi qualsiasi tipo di scala) e staticità (niente vetri rotti); i corridoi possono essere attraversati per lo più in fila indiana (creando non pochi problemi tattico-strategici, sarà infatti consuetudine ricevere le imprecazioni dei vostri soci che si troveranno la strada occupata dalla vostra ingombrante armatura), le stanze raramente avranno forme diverse da quella quadrata o rettangolare. Nonostante ciò il gioco si presta benissimo per mettere a dura prova le doti strategiche dei giocatori, che dovranno portar a termine missioni molto, ma molto impegnative (il grado di difficoltà è comunque configurabile). Inoltre è degno di nota il vasto campionario di ordini che potrete impartire (sebbene il sistema di comunicazione, almeno all'inizio, risulti leggermente macchinoso). In definitiva mi sento in dovere di consigliare l'acquisto del prodotto a tutti, ma attenzione! Se siete persone che si abbandonano facilmente alla frustrazione, è meglio pensarci due volte...



Il fuoco incrociato è sicuramente una strategia vincente... e i nostri nemici, come si può ben vedere, ne hanno subito le conseguenze.



Eh eh, questa orribile creatura non si è ancora accorta di noi... cu! cu! boom!

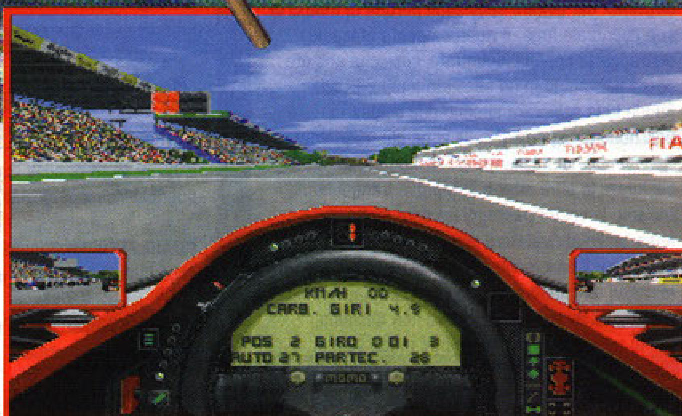


GRAND prix 2

PC GAME PARADE GARANTITO

Dopo una serie infinita di ritardi, smentite, falsi annunci e interminabili spostamenti della data di uscita, quando tutti eravamo ormai convinti di dover aspettare fino a Settembre, ecco che in redazione arriva quella scatola di cartone tanto attesa...siete pronti? Luce rossa, dai quattro ai sette secondi....luce verde! via ! ! !

a cura di Matteo "Teolimeglio" Pavesi


La partenza, a Monza, in VGA.

Geoff Crammond ce l'ha fatta, il gioco è finalmente sui nostri monitor. La presentazione, una serie velocissima di immagini del Circus della Formula 1 e il sonoro di sottofondo, che vagamente richiama la sigla ufficiale della FIA, creano fin dall'inizio l'atmosfera di competizione e di simulazione sportiva. Ci si trova subito immersi nei numerosi menu del gioco che permettono di modificare realmente di tutto. Ogni menu ha come sfondo un'immagine ad alta risoluzione relativa sempre al mondo della massima Formula che contribuisce enormemente a creare l'atmosfera giusta di gioco.

Per prima cosa attiviamo il menu di gestione del controllo della vettura. Potete guidare utilizzando i tasti, il joystick o il kit di guida (ad esempio il famoso Formula T2 che, naturalmente, aumenta incredibilmente il livello di realismo e di simulazione). Sono state implementate alcune interessanti possibilità: potete abilitare/disabilitare l'aiuto per lo sterzo e per il controsterzo (decisamente più difficile inserirsi in curva senza l'aiuto di quest'ultimo), potete variare il massimo angolo di sterzata, infine potete modificare la sensibilità progressiva e la risposta del joystick alle alte velocità (in queste condizioni avete bisogno di diminuire la sensibilità per un controllo più preciso, viceversa in curva avete bisogno di una sensibilità maggiore). Tutte queste opzioni permettono al giocatore meno esperto e amante più degli arcade che delle simulazioni di poter giocare immediatamente, ma consentono anche agli smanettoni di calibrare la risposta della vettura fin nei minimi particolari.

Dopo aver deciso quale metodo di controllo utilizzare diamo un'occhiata al menu del Livello dei Dettagli: uno dei più importanti. Da qui è possibile determinare tutti gli aspetti della grafica: i cordoli, il guard-rail, l'asfalto, le colline, i banchi di sabbia, l'erba, il fumo, il cielo. Potete scegliere cosa effettivamente debba esserci in pista e negli specchietti decidendo di utilizzare la VGA o la SVGA. Naturalmente per un dettaglio più alto avrete bisogno di un processore più potente o, se preferite, sarete costretti ad abbassare il numero di frame in modo che il vostro processore sia in grado di visualizzarli senza sovraccarico. E' importante trovare il giusto mix tra frame rate, dettagli e carico del processore. (vi rimando al box Frame per ulteriori spiegazioni).

Prima di cominciare effettivamente a correre diamo un'occhiata alle Opzioni di Guida: da qui potete richiamare i dati della telemetria già archiviati, gestire gli assetti delle auto, e determinare la percentuale di lunghezza del Gran Premio, la durata del tempo delle qualifiche e delle prove libere. Sempre dal menu delle Opzioni di Guida si accede al menu del Realismo Auto; questo vi permetterà di impostare tutti i principali guasti che può subire un bolide di Formula 1 (sospensioni, foratura, rottura del motore, perdita d'acqua e di olio... etc) il che aumenta sensibilmente la profondità della simulazione.

Dopo questa prima occhiata è giunto il


Jean Alesi, in accelerazione dalla Variante Goodyear, in bassa risoluzione.


L'attacco a Schumacher non è dei più puliti...





F1GP (Microprose): Anche se ormai datato questo titolo (a cui tuttora molti giocano) è il primo punto di riferimento per valutare F1GP2. Le migliorie introdotte sono, come avete capito, innumerevoli soprattutto per quanto riguarda la grafica, il modello di guida e l'intelligenza dei piloti. Numerosi sono comunque i punti di contatto di F1GP2 con il predecessore: più o meno lo stesso cruscotto, una gestione simile dei menu e la possibilità di giocare in multiplayer. Unica opzione, purtroppo, presente nel primo e non nel secondo sembra essere la gara bagnata. Forse la Microprose deciderà di porvi rimedio con qualche patch (a cui ormai ci ha abituato...vedremo).
Indycar Racing 2 (Virgin): Questo è senza dubbio il principale concorrente da battere. Molto, molto difficile dire quale dei due sia migliore. Alcune caratteristiche di GP2 sono uniche e decisamente migliori (i guasti , gli incidenti, la grafica) ma per altre ICR2 è ancora la pietra di paragone (gestione del replay, motore grafico in SVGA). E se Geoff Crammond si alleasse con la Papyrus?

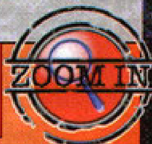
momento di gettarsi in pista (era ora! NdBDM): dal menu di guida si può partecipare al campionato, effettuare una corsa singola, o allenarsi su un circuito. Abbiamo provato subito ad allenarci a Monza. Le mappe sono eccezionali essendo state riprese dall'alto e poi rielaborate in seguito. Una volta in pista si rimane subito impressionati dalla grafica, a dir poco stupefacente. Tutti i più piccoli dettagli dei circuiti sono stati riprodotti fedelmente, e basta girare un po' per rendersene conto. Anche il rombo del motore è ottimo, sia in accelerazione sia in frenata, e dà decisamente l'impressione di essere nell'abitacolo. Purtroppo non è stato implementato il sonoro delle altre vetture, e questa è la prima grossa pecca che incontro.

Quello che però impressiona realmente giocando a F1GP2 è il comportamento del vostro bolide. Crammond ha davvero fatto un ottimo lavoro riuscendo a rendere, quasi perfettamente, il comportamento di queste monoposto. Se ad esempio provate a tirare una frenata al limite, molto probabilmente vi si bloccheranno le ruote (con tanto di fumo) e non sarete in grado di impostare la curva nel modo ottimale (finirete "lunghi"); inoltre sui rettilinei le macchine saltellano, spanciano e dalle telecamere esterne è possibile vedere le scintille quando la monoposto, troppo vicina all'asfalto, lo tocca. In scia ad un altra vettura bisogna stare molto attenti: infatti se da un lato guadagnerete velocità per il minor attrito con l'aria, dall'altro dovete stare attenti perché uscendo dalla scia immediatamente sentirete turbolenze e sconnessioni che potrebbero anche farvi perdere il controllo della vettura. Altro tocco di realismo sono i cordoli: utilissimi per fare dei buoni tempi se sapete sfruttarli bene, ma molto penalizzanti se non li affrontate con la dovuta cautela, proprio come nella realtà. Durante un giro verranno visualizzati anche due intertempi, molto utili per confrontare il giro attuale con il migliore finora realizzato e capire immediatamente quali sono le sezioni del tracciato nelle quali


Anche Alesi non esce indenne dall'impatto...dovrà tornare ai box su tre ruote.



Speronato da Jean, Schumacher va lungo alla variante della Roggia.



Ottimizziamo la nostra macchina



Per poter trovare il giusto compromesso tra dettagli e frame rate è importante capire qual è il loro significato . Il frame rate determina la fluidità del gioco, ed è il numero di fotogrammi che vengono disegnati dal computer in un secondo di gioco. F1GP2 analizza durante il caricamento il vostro processore e la vostra scheda video per poi determinare il numero massimo di frame che potrete visualizzare. A mio parere se decidete di utilizzare la VGA non potete utilizzare meno di 15 frame se volete veramente avere l'idea di fluidità e velocità. In SVGA per ottenere le stesse sensazioni avrete bisogno di almeno 18-20 frame. Durante il gioco premendo la lettera "O" potrete verificare l'effettivo grado di occupazione del processore. Questo valore deve essere sempre minore o uguale al 100: in quest'ultimo caso ogni secondo del gioco sarà esattamente uguale ad un secondo nella realtà. Se decidete di aumentare il numero dei dettagli ma di utilizzare un basso numero di frame, il gioco risulterà poco fluido, e quindi scattoso, anche se vi sembrerà veloce. Viceversa usando 20-24 frame con troppi dettagli il gioco sarà si fluido, ma assolutamente inutilizzabile perché ad un secondo nel gioco corrispondono diversi secondi "reali". Se ad esempio impostate il gioco a 20 frame, ma il vostro processore è in grado di disegnarne solo 10 in un secondo del gioco, che corrisponde a due secondi nella realtà, il processore disegnerà 20 frame ma il vostro occhio, nella realtà, ne coglierà solo 10. E' il tipico caso in cui premendo l'acceleratore la macchina partirà dopo qualche secondo. Vi consiglio di non scendere mai sotto il numero di frame di cui ho già parlato, e piuttosto di rinunciare a qualche dettaglio (il cielo innanzitutto, gli specchietti, e gli oggetti sul tracciato). In sostanza è meglio, al limite, avere un frame rate basso e quindi poca fluidità, che un frame rate alto ma elevata scattosità.





16 MB



DX4-100 (VGA) o Pentium (SVGA)



SVGA



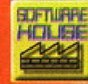
Sound Blaster (e comp), Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum



Joystick, tastiera, pedaliera



58MB installazione ottimale

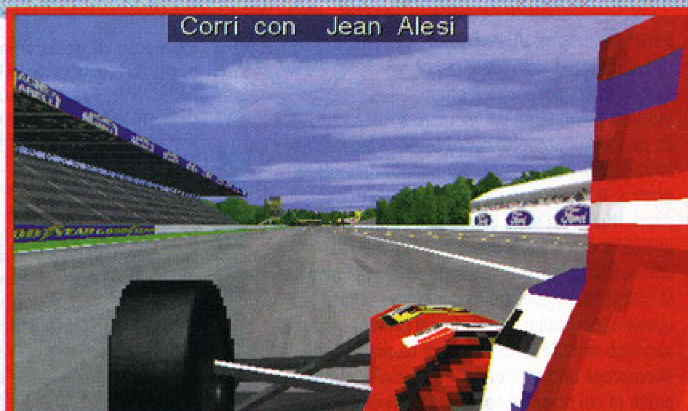


MICROPROSE





La partenza, sempre a Monza in SVGA.



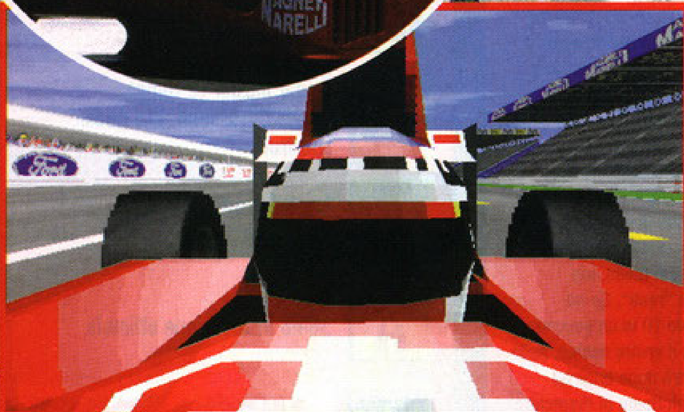
La prima inquadratura disponibile.

avete guadagnato o perso più tempo. Il livello di difficoltà è estremamente personalizzabile : potete scegliere cinque diversi settaggi, da Principiante ad Asso e il livello di "automatismi" (freni automatici, marce automatiche, recupero automatico da testacoda, indistruttibilità, traiettoria ideale, marcia suggerita e aiuto trazione) che saranno tutti disponibili al livello più facile, ma diminuiranno con l'aumentare della difficoltà.

Dopo qualche giro di allenamento torniamo ai box. Da qui è possibile accedere alla telemetria; con questa funzione (vedi anche Box) potrete confrontare

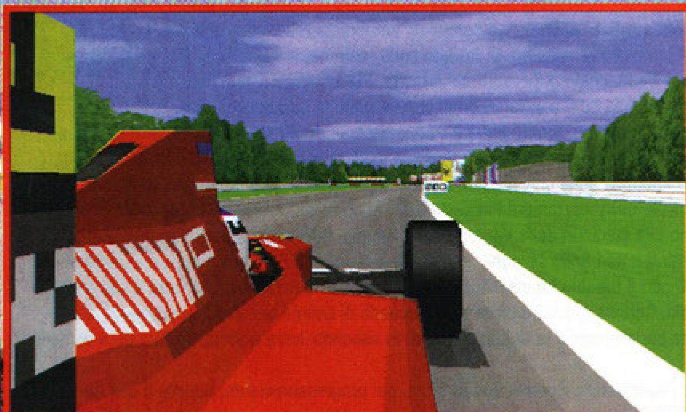


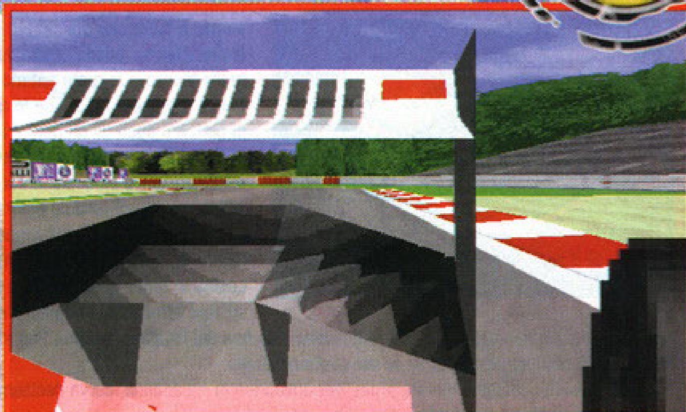
due giri verificando l'andamento di una quantità innumerevole di variabili: dalla velocità ai giri del motore (scusate la ripetizione, ma un sinonimo di giri adesso proprio mi sfugge!), dal pattinamento delle ruote alla gestione del freno e dell'acceleratore e molte, molte altre cose. In più è possibile modificare il fattore di scala di entrambi gli assi del grafico e sovrapporre a questo la mappa del circuito per capire immediatamente a quale parte della pista si sta facendo riferimento. Non ho parole per descrivere l'utilità di questo strumento: per tutti coloro che, spingendo al massimo la simulazione, adorano lavorare sugli assetti è quanto di meglio si poteva chiedere. A proposito di assetti: dai box è possibile accedere ai menu di messa a punto della vettura. Il primo, denominato base, vi permette di modificare i valori degli alettoni posteriori e anteriori, il rapporto delle marce, la ripartizione, la frenata impostando anche la strategia di rifornimento. Questi valori influenzano notevolmente il comportamento della monoposto e sono realmente indispensabili per chiunque voglia lavorare sulla messa a punto. I livelli avanzati uno e due dell'assetto introducono aspetti di meccanica realmente molto avanzati, forse sconosciuti ai più: potrete modificare gli spaziatori, le barre antirollio, le molle, l'altezza dal suolo, gli ammortizzatori e altro ancora. Non so dirvi quanto queste variabili influiscano sul comportamento effettivo della vettura; probabilmente gli effetti potranno essere rilevati solo dall'analisi dei dati della telemetria, in ogni modo saranno necessarie infinite prove per verificare questo aspetto della simulazione. Dopo tutto questo discorso relativo al livello di difficoltà, alla telemetria e all'assetto della vettura si può avere l'impressione che solo un vero pilota di Formula 1 possa giocare a F1GP2. In realtà non è così e questo è decisamente un bene; potete infatti iniziare a girare fin da subito e, a livello più facile, ottenere tempi inferiori alle altre macchine, divertendovi senza essere dei campioni, anche se non avete mai giocato a F1GP o Indycar Racing. D'altra parte se siete già degli assi del volante troverete ugualmente pane per i vostri denti, aumentando la bravura degli avversari, diminuendo il numero di aiuti, lavorando sugli assetti e sulla telemetria. Tutto questo assicura una longevità ed una giocabilità elevatissime per tutti. Siamo ora pronti per effettuare il nostro primo Gran Premio. La partenza è da sempre un momento emozionante e spettacolare: dopo dieci secondi dalla luce verde mettiamo in pausa e ci godiamo il replay. Questo è stato enormemente migliorato: rispetto a F1GP2 avete la possibilità di utilizzare numerose telecamere (quelle ufficiali della FIA più un paio d'altre) ed in alta risoluzione vi sembrerà di avere davanti agli occhi un televisore e non un monitor. Potete vedere le ombre delle vetture calcolate in tempo reale anche grazie alla tecnica del light-sourcing con una qualità delle immagini quasi fotografica. Peccato che la


Questa telecamera è spettacolare, ma non molto utile per seguire l'azione.


Telecamera 3.




Telecamera 4.


Telecamera 5.

Multiplayer



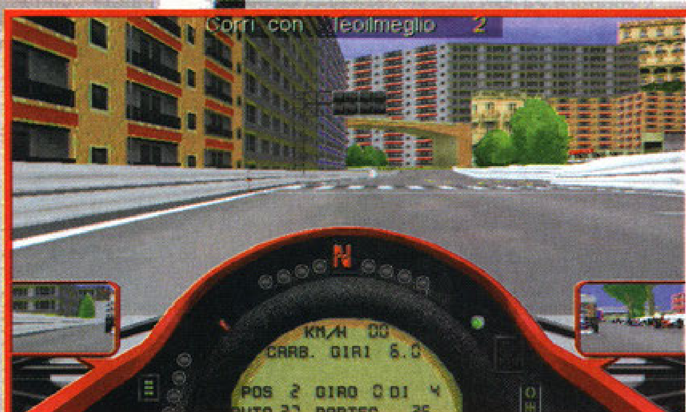
Ci sono tre modi di giocare in multiplayer. Il primo, utilizzando lo stesso computer, era già presente in F1GP ed è rimasto pressoché uguale. Dovete semplicemente selezionare i piloti che volete utilizzare e decidere quanti turni a testa fare durante il Gran Premio. Quando la vostra macchina è controllata dal computer le prestazioni sul giro calano leggermente, ma in genere vi permettono di mantenere la posizione e spesso la vostra vettura lotta accanitamente con le altre. Abbiamo testato il gioco anche via modem ed in collegamento seriale. In questo caso la delusione è stata grande: per poter giocare decentemente dovete abbassare molto il numero del frame rate. Ogni secondo i due computer devono infatti scambiarsi le informazioni per poter sincronizzare il gioco, ma spesso non riescono a elaborare velocemente, ne risultano fastidiosissimi blocchi, per qualche attimo, su entrambe le macchine. Se però disponete di un modem veloce, o riuscite a settare bene i frame rate potrete vivere un'esperienza fantastica: abbiamo provato a giocare in quattro con collegamento seriale (due per computer) e durante la gara, quando state lottando per la stessa posizione con un vostro amico, vi batterà letteralmente il cuore.

gestione del replay presenti gravi pecche: potrete rivedere solamente gli ultimi dieci-quindici secondi di gara pur disponendo di 16 MB di RAM. Non ci sono controlli per il replay, non potete fermarvi su un fotogramma, quindi ogni volta dovete guardarlo tutto fino in fondo. Durante il replay e durante il gioco, inoltre, le ruote delle macchine non girano (come invece accade in ICR2) ma è possibile vedere tutti i movimenti del casco che rispondono precisamente a quello che sta avvenendo in pista.("feature" non presente in ICR2).

Pian piano, gareggiando, ci si rende conto della bontà dell'intelligenza artificiale degli altri piloti. Le vetture gestite dal computer si comportano veramente come nella realtà: se state lottando con un avversario per la stessa posizione e riuscite a superarlo in staccata è probabile che questo cerchi di ripassarvi alla curva successiva. Durante la gara ogni volta che tagliate la linea del traguardo vi verrà comunicato il tempo sul giro, quello della vostra miglior tornata fino a quel momento, e i distacchi dalle macchine immediatamente dietro e avanti a voi. Durante la gara dovrete preoccuparvi del consumo del carburante, della strategia di rifornimento e della gestione delle gomme. I box possono comunicare con voi in qualsiasi momento: si illumineranno alcune spie sulla parte destra del cruscotto per segnalarvi i distacchi, i tempi, eventuali cedimenti meccanici o per richiamarvi. I cedimenti e gli incidenti sono la parte più spettacolare del gran premio: personalmente ho già rotto due volte il cambio e una volta il motore (con tanto


OK, ok ecco come si presenta la griglia di partenza del Grand Premio di Monaco a Montecarlo. Speriamo che Stefania di Monaco mi sia molto molto generosa!!!


La rossa n.27 in tutto il suo splendore.



Luce rossa al Gran Premio di Montecarlo.







Monza è forse uno dei circuiti più conosciuti. E' abbastanza semplice, immediato ma non per questo è facile ottenere buone prestazioni. Vi consiglio di spostare la frenata sulle ruote posteriori poiché è facile bloccare le ruote anteriori nelle tre staccate importanti del circuito. Per sfruttare il rettilineo dei box, il rettilineo che segue le curve di Monza ed il controrettilineo che precede la parabolica avrete bisogno di caricare poco gli alettoni e allungare i rapporti. Subito dopo il traguardo dovrete affrontare la Variante Goodyear, importantissima per poter ottenere un buon tempo. Cercate di ritardare il più possibile la frenata dopo il lungo rettilineo senza bloccare le ruote ed infilatevi nella chicane in seconda. Se toccate il cordolo interno o arrivate troppo velocemente sul cordolo esterno finirete quasi certamente in testacoda. Dopo la variante riaprite tutto fino in sesta marcia, passate la Curva Grande fino alla staccata della Variante della Roggia. Affrontate questa variante sinistra-destra in seconda marcia stando attenti a non finire "lunghi" in frenata sul muretto. Percorrete la prima curva di Lesmo in terza-quarta marcia sfruttando il cordolo ed inseritevi nella seconda in quinta, aprendo tutto il gas a metà curva e sfruttando di nuovo il cordolo. Cercate di uscire bene dalla seconda di Lesmo per poter raggiungere alte velocità nel rettilineo seguente, in sesta piena. Alla fine del rettilineo scalate fino in terza per affrontare la Variante Ascari in seconda-terza marcia, sfruttando il cordolo interno ed il cordolo destro all'inizio del controrettilineo.

Accelerate fino in sesta marcia pronti per affrontare la Parabolica, curva decisamente impegnativa. Scalate fino in terza, poi progressivamente, riaprite il gas per lanciarvi sul rettilineo finale in sesta piena.



Le prime vetture stanno già frenando per affrontare la Ste Devote.



Di nuovo un attacco fallito a Schumacher, in salita davanti al Roses Bar.

di fumata bianca modello Irvine a Silverstone e fuoco nel retrotreno se perdete olio). A proposito di realismo, se qualcuno di voi già spera di poter tagliare curve o pezzi interi del tracciato salendo sull'erba come in F1GP rimarrà deluso: ogni qual volta tenterete di saltare una chicane (quella di Monza, ad esempio) vi verrà esposta una bandiera nera, e per un po' di secondi (dieci) la velocità sarà bloccata sui 100 Km/h. I puristi dei regolamenti di Formula 1 storceranno il naso poiché nella realtà la bandiera nera non sventolata indica al pilota l'obbligo di fermarsi ai box. E' anche vero però che nella realtà difficilmente un pilota "salta" intenzionalmente una curva, quindi questa soluzione adottata da Crammond mi è sembrata un ottimo compromesso. Durante la gara, in qualsiasi momento, potete interrompere e salvare su file la vostra situazione, riprendendo in un secondo momento dall'istante esatto in cui avevate interrotto. Dopo la bandiera a scacchi potrete visualizzare i risultati della corsa e stamparli. La gestione dei file è ottima: a ogni tipo di file viene associata una diversa estensione. Potete salvare un vostro giro con la telemetria e il replay completo del giro. Proprio quest'ultima possibilità lascia un po' amareggiati: perché durante il gioco il replay si limita a pochi secondi se tornando ai box è possibile vedere l'intero giro? Come nel precedente F1GP anche qui avete la possibilità di giocare in due o più giocatori sia sullo stesso computer, sia tramite cavo seriale, sia utilizzando un modem (date un'occhiata al box Multiplayer). F1GP2 vanta in sostanza alcuni aspetti assolutamente unici e per questi è decisamente un gradino più in alto di qualsiasi altra simulazione vista finora. Ma per un gioco che è stato così lungamente atteso e che si candida come la miglior simulazione sul mercato ci sono ancora tanti, forse troppi aspetti che vanno migliorati. Di alcuni abbiamo già accennato, ma non sono gli unici. Per quello che ho potuto constatare finora manca completamente la gestione del tempo atmosferico; ciò vuol dire che non è stata implementata la possibilità di correre una

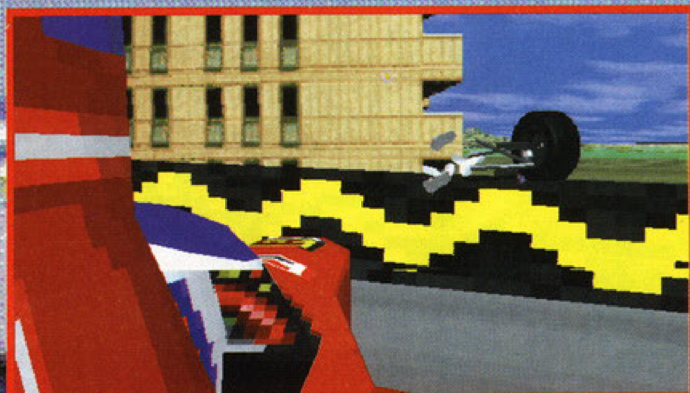


Dopo un testacoda completamente in volo Alesi atterra in prossimità della curva del Casinò: ritirato.



Tutti i piloti sanno il Mirabeau è una curva molto lenta...





... Alesi sembra non essere d'accordo, non freno e spacca l'anteriore destra.



Non sarà facile arrivare ai box...

gara sotto la pioggia (non siamo ancora sicuri comunque dell'effettiva mancanza di questa importante caratteristica NdBDM). I circuiti ed i piloti (i nomi sono originali poiché è stata acquistata la licenza FIA) si riferiscono alla stagione 1994. Purtroppo i cambiamenti del regolamento, delle vetture, dei tracciati e degli stessi piloti negli ultimi due anni non sono stati pochi. Infine non resta che analizzare il motore grafico, in fin dei conti la parte più importante. Purtroppo F1GP2 è ben lontano da essere una scheggia. Da una parte infatti in VGA con una buona quantità di dettagli il gioco è veloce su un Pentium 90 ed è meglio di quanto abbia mai visto. Ma ormai tecnologicamente si può dire che la VGA è superata, e F1GP2 deve poter reggere il confronto con Indycar Racing 2. In SVGA infatti il motore grafico dimostra serie lacune, e per poter giocare in questa modalità dovrete realmente possedere un hardware di tutto rispetto per mantenere un livello di frame rate accettabile. Ho personalmente testato il gioco su un DX4-100, su un Pentium 90 e su un Pentium 133. Sul DX4-100 potete giocare tranquillamente in VGA togliendo le texture che maggiormente occupano il processore, ma potete anche dimenticarvi che esiste anche la SVGA. Con un Pentium 90 si gioca bene in VGA, ma per passare all'alta risoluzione dovrete rinunciare a quasi tutti i dettagli. Anche su di un Pentium 133 la situazione non è rosea: per la VGA non ci sono problemi, ma per poter giocare fluidamente in ogni parte di tutti i circuiti, con le [illegible] in SVGA dovete rinunciare a parecchi dettagli. Personalmente apprezzo il fatto che ci sia la possibilità di visualizzare così tanti oggetti e texture sia sulla strada sia negli specchietti (unico tra i concorrenti), ma non poterli usare per le limitazioni del proprio hardware può essere frustrante. Qualcuno ha detto che questo gioco è uscito con un anno e mezzo di anticipo e non di ritardo: forse è vero. Per poter giocare a pieno dettaglio in SVGA certamente un Pentium 166 non è sufficiente. Forse tra una anno e mezzo i processori di fascia medio-bassa saranno in grado di reggere l'incredibile quantità di calcoli che vengono richiesti.



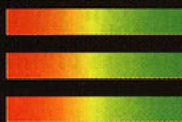
La telemetria



La telemetria, come già detto, è stata una piacevolissima sorpresa di F1GP2. Potete visualizzare contemporaneamente due giri e per ciascuno di essi verificare ben quattro variabili contemporaneamente scelte tra le numerosissime disponibili. L'analisi più importante è senza dubbio quella della velocità. Grazie a questo capirete subito dove perdete o guadagnate confrontando i grafici dei due giri che avete selezionato. Guadagnare nettamente in rettilineo, uscire più velocemente da una curva o ritardare una frenata sono elementi che spesso possono significare diverse posizioni sulla griglia. Anche la gestione dell'acceleratore-freno può aiutarvi a migliorare le prestazioni, andando a modificare direttamente il ripartitore della frenata e regolando l'incidenza degli alettoni. I giri del motore vi daranno indicazioni su come utilizzare al meglio i rapporti del cambio. I valori di escursione dal suolo vi aiuteranno tra l'altro ad evitare di essere squalificati per eccessivo consumo dello scalino. Utilizzando il grafico relativo al pattinamento delle quattro ruote potrete capire dove perdete aderenza. Se perdete troppo spesso aderenza forse le vostre molle sono troppo rigide. Volete girare un secondo più veloci dei vostri amici ? Utilizzate a fondo questo strumento e consultate il manuale...



95



	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

A tutti coloro che mi hanno chiesto un giudizio su F1GP2 ho risposto :"incredibile". Senza dubbio uno dei giochi migliori che abbia mai visto sul mio monitor. Grafica mozzafiato in SVGA (appannaggio di pochi però) e ottima anche in VGA. Giocare è stato divertentissimo anche con la tastiera e subito ho iniziato a lavorare sugli assetti per ottenere giri sempre più veloci. Se utilizzate un kit di guida poi, verrete totalmente assorbiti dalla simulazione. Ho cercato di testare a fondo questo prodotto prima di scrivere la recensione per poter dare un giudizio obiettivo e non influenzato da tutto quello che si era detto e sentito negli ultimi tempi. Sinceramente speravo che certi aspetti fossero maggiormente curati (visto tutto il tempo che abbiamo dovuto aspettare): la gestione del replay, le gare bagnate, i collegamenti seriale e modem, il sonoro delle altre vetture, la traduzione (la versione italiana del gioco è decisamente mal fatta). Ma una simulazione di livello così elevato sul mondo della Formula 1 mancava decisamente nel panorama videoludico mondiale. Proprio su questo fattore credo che F1GP2 baserà il suo successo: moltissimi di noi ogni (due) settimane soffrono e vivono le esperienze della Rossa più famosa di Italia e non vedono l'ora di potersi misurare con i vari Alesi e i vari Hill. Il "parco" degli appassionati di motori, di Formula 1 e di simulazioni in generale non potrà non apprezzare questo grandioso lavoro di Crammond, anche se pensando alla SVGA e alla potenza richiesta per poterla gustare al meglio rimane un po' di amaro in bocca. Comunque è indubbio che il voto finale è indubbiamente più che meritato.



URBAN RUNNER

Un giorno in redazione... BDM: "Matteo fai tu la recensione di Urban Runner ?". "TEO: "No, sai che non posso sopportare i film interattivi...". BDM: "OK, va bene, la voglio qui pronta per domani mattina..."

a cura di Matteo Pavesi

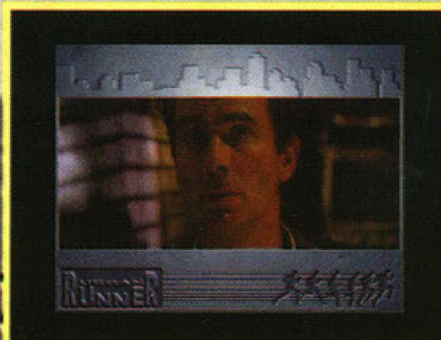
Il titolo del manualetto allegato al gioco è "Welcome to the (urban) jungle.." Effettivamente Max, il protagonista di quest'ultima fatica Sierra, dovrà letteralmente districarsi in una giungla di morti, killer, donne, intrighi, ricatti e scandali politici. Max è un "investigative reporter": non ho capito se è un investigatore privato che scrive recensioni o un giornalista - investigatore con incarichi speciali (cosa vuol dire?). Un bel giorno il nostro combina un appuntamento in una sauna con Tony Marcos, noto trafficante di droga, per avere alcune "dritte" riguardanti i soliti politici corrotti. Una volta arrivato sul luogo scoprite che Tony è stato assassinato e, in preda al panico, fuggite. La guardia del corpo del tizio in questione, un incrocio tra una acciuga e il giocatore ceco Suchoparek, non ci pensa due volte: il suo unico obiettivo è catturarvi. Anche la polizia non ha dubbi: siete stati voi ad uccidere Marcos quindi oltre ad essere braccati dalla sua guardia del corpo siete anche ricercati dalla polizia. Come se non bastasse Paul Lagrange, giovane e corrotto politico ha deciso di porre termine alle vostre indagini chiudendovi la bocca per sempre e ordina al suo braccio destro di farvi fuori. Solo Adda, una studentessa dal passato non troppo chiaro, sembra disposta a darvi una mano... Come preannunciato nell'intervista a Muriel Tramis sul numero di Giugno di Pc Game, la trama è effettivamente ricca di trappole e rapimenti. Il team si sviluppo ha cercato di ricostruire un vero thriller hollywoodiano, in grado di suscitare paura e angoscia nei giocatori. Vediamo se questi obiettivi sono stati raggiunti.



Guardatevi da questo tipo...

A prima vista Urban Runner somiglia molto a Phantasmagoria: ci sono locazioni da esplorare, un discreto numero di oggetti da combinare e utilizzare e una trama avvincente da seguire. La grafica è completamente digitalizzata, sono stati impiegati 25 attori, 15 ore di spezzoni cinematografici e 4 mesi e mezzo di riprese. Tecnicamente i filmati sono ben realizzati, tutti in alta risoluzione con una palette di 32000 colori. L'area di gioco è stata divisa in tre parti, quindi i filmati non sono a pieno schermo anche se utilizzano la maggior parte dell'area di gioco disponibile. Grazie a questo accorgimento e nonostante il numero dei dettagli e dei colori è garantita una notevole fluidità. Inoltre non si notano pixelizzazioni grossolane, ed anche la qualità della recitazione è molto buona. (non sono un critico cinematografico ma ho una discreta esperienza in fatto di filmati digitali negli adventure-game). Durante il gioco ogni qual volta utilizzate un oggetto, vi spostate o combinate qualcosa con qualcos'altro, verrà visualizzato il filmato relativo all'azione che avete appena intrapreso. In genere sono filmati corti, che possono durare fino a dieci secondi. Al contrario, dopo aver completamente risolto una locazione potrete godervi spezzoni molto lunghi che spiegano lo sviluppo della trama e che creano e giustificano il passaggio da una locazione all'altra.

Anche l'interfaccia è simile al già citato titolo horror della Sierra; se posizionate il mouse ai lati dello schermo un freccia verde vi indicherà che è possibile proseguire in quella direzione. Il cursore, a forma di indice, si anima quando passate sopra un oggetto utilizzabile. Gli oggetti in vostro possesso potranno essere esaminati tramite un'apposita funzione: in pratica selezionandone uno e cliccando su una lente otterrete una rappresentazione 3D completamente "interagibile". Una novità assoluta è invece costituita dalla "memoria". E' la prima volta che vedo una feature di questo tipo in un adventure-game e, a mio parere, è un'ottima idea. Come funziona? Semplice, ogni volta che leggendo un documento, parlando con qualcuno o assistendo ad un filmato



Questo è Max, ovvero voi!



Phantasmagoria: gioco simile dal punto di vista grafico e dell'interfaccia, ma nettamente meno longevo di questo.

La signora calibro 32: migliore come interattività e longevità ma inferiore per atmosfera e suspence.

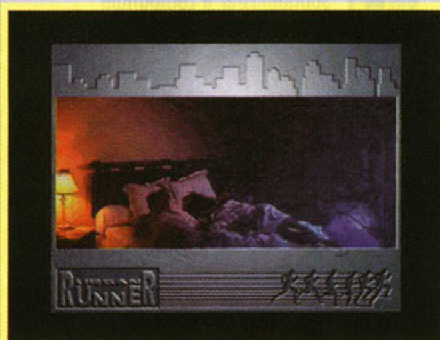
The Ripper: ottima grafica e buona trama, ma enigmi complicatissimi e illogici lo penalizzano di brutto!



Il vostro caporedattore. Il nostro è più brutto (sarai bello te! NdBDM).



L'ufficio di Marcos.

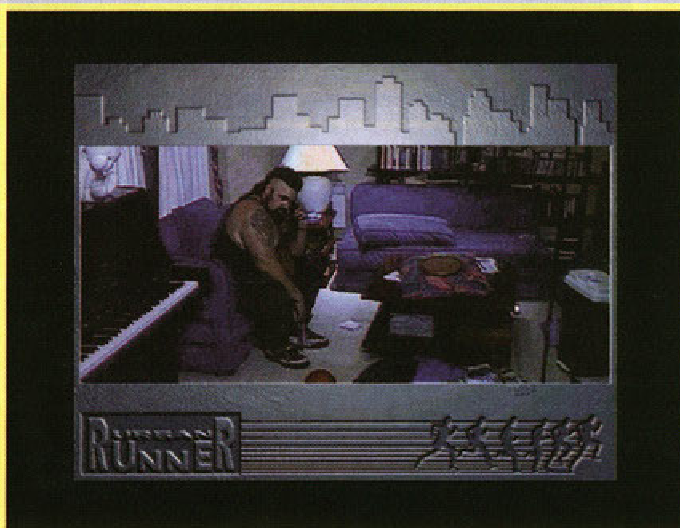


Basta poco...un po' di fascino e un po' di champagne

scoprite una numero di telefono, un nome o qualcosa di importante questo viene automaticamente memorizzato nella casella "memoria": se entrate furtivamente in un ufficio e sfogliate i documenti, che ovviamente non potete portare via con voi, il contenuto verrà riversato nella "memoria" e potrete visualizzarli in seguito tutte le volte che volete. Questo permette di avere sempre disponibili tutte le informazioni necessarie per completare il gioco e non costringe il giocatore, come spesso accade, a prendete appunti su un foglietto. Il modo in cui si procede nell'avventura non ha nulla a che fare con il concetto di avventura. Spieghiamoci: Urban Runner è una serie continua di mini-avventure, di situazioni che dovete risolvere per poter proseguire.

Ogni singola sottoparte è composta al massimo da una decina di stanze, ma più spesso da due o tre, che dovete esplorare, capire e risolvere. La maggior parte delle volte il fattore "velocità" è determinante, infatti avete a disposizione un tempo limitato per azzeccare le mosse giuste da fare, tanto che alcune locazioni somigliano realmente ad un laser game. Non potete stare fermi troppo a lungo nella stessa stanza e proprio per questo, nelle locazioni che lo prevedono, in alto a destra compare un filmato che mostra le mosse del vostro avversario di turno. Questo sistema per procedere risulta a tratti piacevole, a tratti frustrante. Piacevole quando le sezioni a tempo sono ben realizzate e vi danno proprio l'impressione di essere braccati, o quando avete delle locazioni piuttosto complesse con diversi oggetti che dovete combinare con una certa logica (mai sentito parlare di Gobliiin?). Diventa frustrante quando avete un tempo troppo limitato a disposizione o quando i puzzle di alcune locazioni sono troppo semplici o troppo illogici. In generale la difficoltà è ben equilibrata e, per i giocatori meno esperti, c'è la possibilità di usare tre aiuti nel corso dell'intero gioco.

Analizzando lo sviluppo del gioco devo ammettere che i vari tipi di puzzle che dovete affrontare sono ben miscelati: generalmente dopo una stanza particolarmente complessa, con sette-otto oggetti nell'inventario da gestire e combinare con altrettanti oggetti presenti nelle locazione, ne segue una molto veloce, dove avete pochi secondi per azzeccare la direzione giusta in cui muovervi o l'oggetto giusto da utilizzare. Il ritmo di gioco è frenetico, ma non lo finirete molto presto perché alcune locazioni sono davvero incasinate. Posizionando il mouse sulla parte superiore dell'area di gioco viene visualizzato un menu a forma di telefono cellulare dal quale potete accedere all'inventario, alla memoria, alle opzioni e alla già citata "lente 3D". Nel visore del telefonino viene anche indicata la percentuale di enigmi già completata. Verso la metà del gioco la



... e guardatevi anche da questo!



89



Urban Runner è un film interattivo, ma con particolari caratteristiche: ci sono parti di un tipico adventure-game, parti di un laser game, e parti di Gobliiins, quel gioco della Cocktel dove bisognava avanzare risolvendo una stanza via l'altra. Nel complesso la grafica super-realistica e l'interfaccia semplice permettono un ottimo coinvolgimento ed io personalmente non riuscivo più a staccarmi dal monitor. Certe locazioni vi costringeranno a caricare almeno dieci volte un gioco salvato prima di capire come fare velocemente e nell'ordine corretto le azioni, ma per fortuna queste situazioni non sono troppo numerose e devo dire che nell'economia generale del gioco hanno lo loro importanza. In effetti servono a tenere alto il ritmo dell'azione e a darvi l'impressione di essere veramente seguiti da orde di poliziotti, killer e altri simpaticoni che vi vogliono far fuori. In particolare la sezione relativa all'ufficio di Marcos, dovete dovrete eludere il sistema di sorveglianza, schivare i guardiani notturni dell'edificio, entrare nell'ufficio e aprire una cassaforte, riuscire ad uscire dal palazzo senza farvi beccare è davvero divertente, complessa e ben realizzata. Lo consiglio agli amanti dei film interattivi , genere che per lo più non sopporto ma che in Urban Runner trova senza dubbio il suo miglior esponente.





Un piccolo aiuto per chi non riesce ad uscire dalla prima sezione di gioco.

1. Appena saliti dalle scalette andate verso sinistra nella stanza con gli scaffali neri (HELP 1)



2. Accendete la luce alla destra della porta. Frugate tra gli scaffali e troverete un prospetto per il piano di evacuazione.

3. Andate nella stanza con il piccolo trasporta-documenti. Nell'angolo in alto a sinistra troverete la scatola dei fusibili. (HELP 2)



4. Passate il fusibile prendendo quello che attiva la luce negli scaffali e passandolo nella casella relativa al quadro comandi (3 posizione da sinistra)

5. Tornate nella prima stanza ed aprite il pannello di controllo. Segnatevi le sequenze di attivazione del trasporta-documenti. (HELP 3)



6. Cambiate posto al fusibile in modo da far funzionare il trasporta-documenti.

7. Utilizzate il trasporta-documenti e prendete il manuale della pompa idraulica

8. Cambiate di nuovo posto al fusibile attivando la pompa idraulica

10. Cercate l'uscita analizzando il piano di evacuazione.

trama di sdoppia e avete la possibilità di seguire Max, il protagonista, o Adda, la studentessa alleata. Questa possibilità è senza dubbio molto gradita poiché aumenta la longevità che, in giochi di questo genere, è generalmente bassa. Infatti una volta concluso un gioco come questo probabilmente passa molto tempo prima che abbiate voglia di ricaricarlo. Con questo bivio nella trama però il giocatore avrà senza dubbio la voglia di vedere come si sviluppa l'avventura utilizzando l'altro personaggio. Gli effetti sonori sono veramente ben realizzati, il parlato viceversa non sembra eccelso e spesso non si riesce a capire realmente nulla di quello che Max dice tra una sezione e l'altra. (si, è vero, non sono mai stato bravo nei dettati a scuola, ma questo non è inglese, è arabo !) Il gioco gira perfettamente sotto Windows 95 e, data la complessità della grafica richiede la bellezza di 4 Cd. Urban Runner è l'ultimo nato di una serie, sempre crescente, di film interattivi, nuova tendenza per gli adventure-game. Sebbene preferisca senza dubbio avventure più "classiche" come Normality, Urban Runner è il primo titolo di questo tipo di giochi che merita realmente di essere considerato e si propone come il gioco da battere per tutti gli altri titoli di questo genere.





8 MB RAM



486 DX2-66



SVGA Card 640*480
256 / 32000 colori



Soundblaster e compatibili



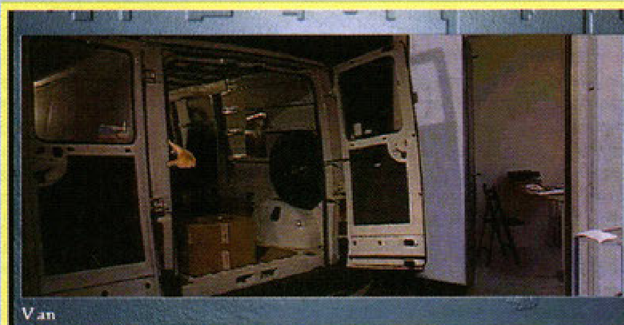
Mouse



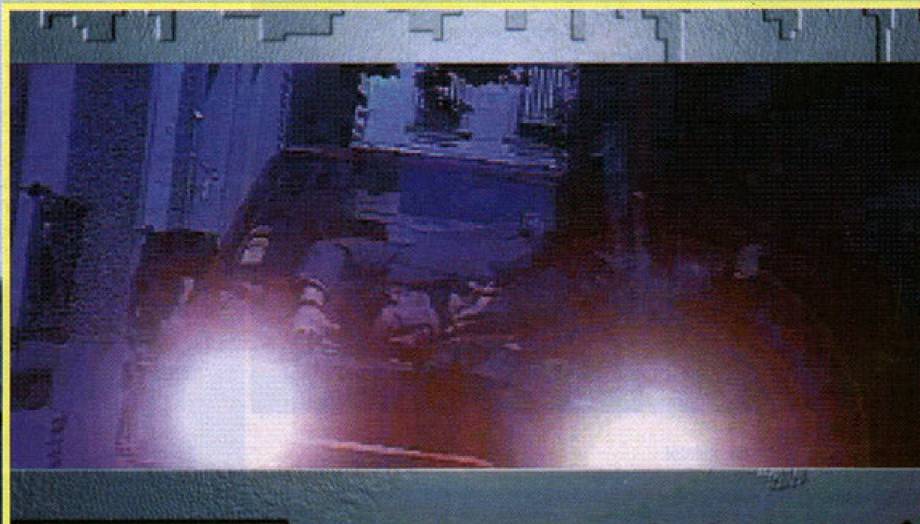
Un CD 4X è vivamente consigliato.







Bel camioncino...provate ad usare il telefono...



Se sbagliate... vi investono!

HARDLINE

Rambo, ma chi è? Terminator, chi lo conosce? Il tenente Ripley, che vuole? Ora basta, per debellare definitivamente il male è arrivato Ted Irvin, pilota di elicotteri.

A cura di **Stefano Gradi**

"Ehi Ste, è arrivato il nuovo gioco dei Cryo!" "Ma va! Dai installalo subito, sono curioso di vedere checosa hanno sfornato questa volta." (Qualche minuto dopo, in preda al delirio). "Mamma ragazzi, questo è un massacro, mi sembra di essere Chuck Norris!" "Naaah! Meglio Schwarzy, vuoi mettere?"

Bene cari lettori (e care lettrici), è uscito il gioco che farà gola a tutti gli amanti dei film d'azione, a tutti coloro che non si perdono una puntata di Renegade, che hanno visto dieci volte Commando e altrettante Rambo, a quelli che al venerdì sera sono incollati davanti al televisore rigorosamente sintonizzato su Italia 1.

Hardline è l'ultima creazione dei Cryo, un gioco d'azione che ricorda il vetusto Operation Wolf, mitico coin-op della golden age successivamente convertito anche per i computer domestici. Vi ricordate? Questo primo gioco in soggettiva (il 3D però era ancora un sogno), vi vedeva armati di una mitraglietta e di alcune bombe, un mirino era ben visibile sullo schermo, l'unica cosa da fare era inquadrare i nemici e sparare, sparare e ancora sparare; talmente bello che, sebbene siano passati tanti anni, non di rado mi capita di trovare in qualche sala giochi il cabinato originale con tanto di mitraglietta.

SPECS


8 MB


486 DX2 66Mhz

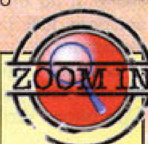

SVGA 1 MB RAM


Sound Blaster compatibili, Pro Audio Spectrum, Ensoniq Soundscape


Mouse


Raccomandiamo almeno Pentium 120 Mhz e un CD ROM 4x

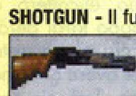


Le armi


HAND GUN - La prima arma che recupererete nel corso del gioco; non è molto potente, ma è meglio che niente visto che ha anche munizioni infinite.


TRIPLE GUN - Mitraglietta a sparo triplo e a raffica. Efficace quando dovrete affrontare orde di nemici.

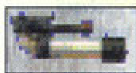

SHOTGUN - Il fucile a pompa, presente in ogni gioco nel quale si devono massacrare i nemici, è lento nella ricarica, ma potente.


M16 - Iniziamo a fare sul serio con un discreto fucile dotato di velocità e potenza; forse l'arma che userete di più in tutto il gioco.

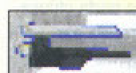

PISTOL - Un piccolo e debolissimo revolver. Non disprezzatelo perché sarà la vostra unica possibilità di salvezza al momento di scappare dopo la cattura.


AH45 ONSLAUGHT MASTER - Oh oh! Più il nome è lungo e più fa male: più che un fucile è un lanciarazzi a doppia canna.


GRENADE LAUNCHER - Il lancia granate, a differenza del solito, questa non è un'arma a sé stante. E' un accessorio da montare sulla canna dell'arma principale.


FLARE THROWER - Simile al lancia granate, spara proiettili infiammabili leggermente più potenti. Utile per arrostire i polli che troverete nei granai.


BLINDING DISC LAUNCHER - Spara dischi argentati che, cadendo al suolo, accecano i cattivoni. Sono arrivato verso i tre quarti del gioco ma non ho ancora avuto modo di usarlo.

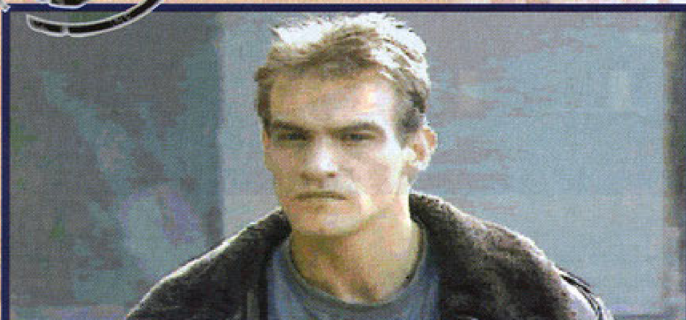

SIDEKICK GUN - Altro dispositivo da montare sulla canna, è come uno sparo doppio. Personalmente non l'ho trovato molto utile.


YODAWA LASER - Il futuro sta diventando presente, un arma a raggi laser piccola come una telecamera. Un altro modo per arrostire i polli.


Un'immagine tratta dall'introduzione, i Sectoids hanno distrutto tutti i mezzi a disposizione dei ribelli e serve assolutamente un elicottero...


... ed eccolo qua! Splendente come non mai, Ted l'ha appena lavato.





Here's Ted, incavolato come non mai è pronto a sterminare decine di sventurati omini in giubbotto di pelle.



Ecco l'inventario, se selezionate un'arma o un oggetto, questo inizierà a ruotare mostrando tutta la sua bellezza.

Sicuramente giocare con un mouse è meno entusiasmante che impugnare un vero Uzi, purtroppo in assenza di periferiche dedicate dovremo accontentarci di questo. Avrete capito che Hardline è uno sparatutto in soggettivae con lo sfondo in grafica precalcolata, fissa o in movimento (la differenza è praticamente nulla dal punto di vista della qualità), mentre in primo piano si ha un mirino controllato dal mouse per uccidere tutti i cattivi che si ha la sventura di incontrare.

Questo gioco sembra un'evoluzione all'ennesima potenza del già citato Operation Wolf. La grafica, il sonoro e l'atmosfera sono distanti anni luce; anche la trama è importante, sembra scritta dallo sceneggiatore di un kolossal hollywoodiano e per questo motivo vi ragguaglierò a grandi linee sulla situazione.

Corre l'anno 1998 e Detroit è controllata da una congregazione di esaltati, i Sectoid, inneggianti a un'entità chiamata The Deck. L'esercito locale cerca in tutti i modi di eliminarli, ma senza grandi risultati; è proprio il fallimento di una loro missione che determina la discesa in campo di Ted Irvin, un pilota di elicotteri. Ted apprende, per videotelefono cellulare, che una divisione dell'esercito impegnata in un magazzino viene sorpresa da un'imboscata dei Sectoids. Nello scontro a fuoco vengono distrutti tutti i veicoli dei militari ed è richiesto al più presto un elicottero per portare in salvo questi ultimi. Il prode Irvin si catapulta sul suo elicottero e raggiunge il luogo indicatogli: troppo tardi però, perché di soldati vivi non v'è traccia e non resta che dare un'occhiata all'interno per avere qualche informazione. Una volta dentro Ted rimane coinvolto nella più difficile missione della sua vita, eliminare i Sectoids dalla faccia della Terra. A questo punto entrate in azione voi e nei panni di Ted dovrete eliminare



Primi passi

Il consiglio più importante che posso darvi è quello di tenere sempre il mirino al centro dello schermo in moda da dover compiere dei piccoli movimenti, cercate poi di utilizzare il minor numero di munizioni possibile, non sparate a vanvera. Gli enigmi che incontrerete non sono di difficile soluzione e, se non riuscite a risolverli, osservate bene gli ambienti nei quali siete bloccati: spesso la soluzione è proprio sotto il vostro naso.



Ok, partiamo: appena scesi dall'elicottero, dirigetevi verso la porta ed entrate.



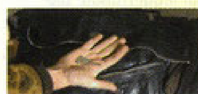
Oops, ci sono due porte, da che parte andare? Ma naturalmente a destra!



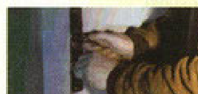
Troverete un poveretto che è stato ammazzato da poco, magari era armato. Perquisitelo e otterete il revolver.



E' ora di imparare a sparare: per ammazzare i due malcapitati e non subire danni fisici basta che sparare per primi.



Dopo averli stesi frugate nelle loro tasche e troverete un'importantissima chiave e un caricatore.



Tornate al bivio iniziale; questa volta non dovrete andare a destra, quindi andate a sinistra e vi ritroverete davanti a una porta chiusa. Utilizzate la chiave trovata sulla serratura per aprirla.



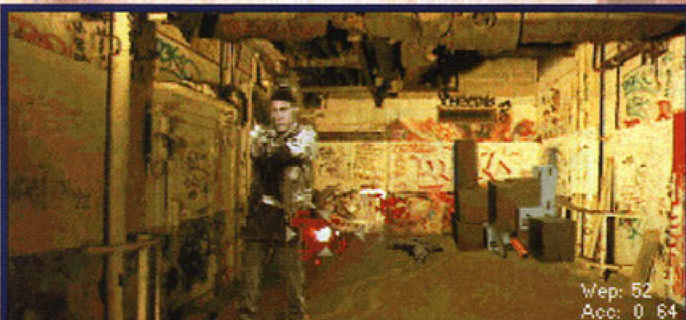
Nel magazzino vi aspetteranno una decina di malviventi: uccideteli! Ok, adesso siete in grado di proseguire da soli, e se non lo siete, pazienza; non posso mica toglierv il gusto del gioco!



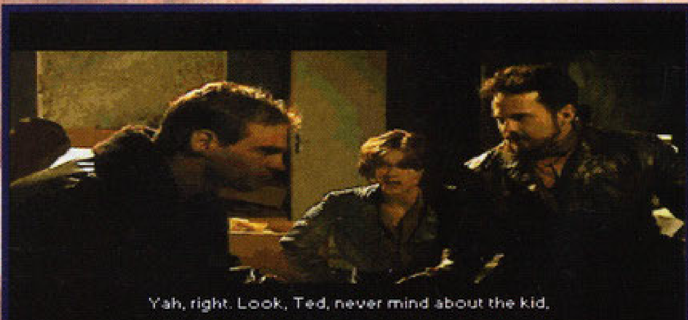
Operation Wolf: Il primo titolo di questo genere, sicuramente nessun altro è riuscito a superarlo in quanto a giocabilità

Operation Thunderbolt: Il seguito di Operation Wolf, praticamente identico al predecessore, a parte l'ambientazione.

Predator: Squallido gioco uscito qualche anno fa e menzionato soltanto per dovere di cronaca



Poveretto, non sa che tra poco sarà morto!



Tre amici in riunione, stanno preparando il piano per scappare. Notato quanto è carina Kate?

86



	1 2 3 4 5
GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Hardline ci pone di fronte il solito e amletico dubbio: grafica e sonoro da paura, ma l'interattività? Innanzitutto bisogna tenere conto che questa non è un'avventura: certo, c'è da risolvere qualche enigma, ma nulla di trascendentale. Il gioco si presenta con delle caratteristiche ben precise, non vuole essere altro che un coinvolgente shoot'em up in soggettiva che vuole far vivere al giocatore, seppur limitatamente, le gesta degli eroi del cinema. Questo è il motivo principale del voto abbastanza alto che gli è stato assegnato.
La tecnica di realizzazione è altrettanto superba dato che i programmatori hanno utilizzato decine di effetti speciali, codici di compressione video eccezionali, una durata complessiva dei filmati decisamente elevata e grafica digitalizzata con sequenze d'intermezzo e d'azione realizzate reclutando un cast di attori professionisti.
Anche la giocabilità non è meno elevata e giungere alla parola fine non sarà così facile. L'atmosfera è estremamente coinvolgente e vi ritroverete a volerlo finire per conoscere l'esito dei vostri sforzi con la stessa voglia che si ha quando si assiste alla proiezione di una pellicola.
Ok, è come un film, ma conviene spendere quasi centomila lire per il gusto di vedere un film sul monitor anziché alla televisione? Mah, bisogna tener conto che una volta terminato, forse vi verrà voglia di giocarlo una seconda volta, ma dubito che lo rigiocherete una terza, almeno a distanza di poco tempo. Poi bisogna tener presente un'interattività abbastanza scarna in quanto sostanzialmente si tratta di muovere un mirino lungo uno schermo...
La colonna sonora è anch'essa tipica dei film d'azione ed infine la trama ricalca quella di alcuni famosi lungometraggi.



Uh uh, il nostro eroe è finalmente riuscito a conquistarla. Che teneri!

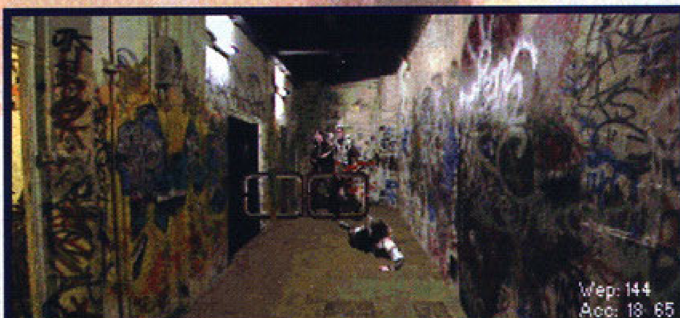


The boss is down! Yeah, qualche granata e il pelato salta per aria.

tutti quelli che vi vorranno fare la bua, collaborerete con dei gruppi di ribelli che perseguono il vostro stesso obiettivo, conoscerete una ragazza simpatica e mooolto carina di nome Catherine e... basta perché altrimenti vi tolgo il gusto della sorpresa: sarebbe come raccontarvi il finale di un film.

Il buon vecchio Ted avrà a disposizione diverse armi, che potrà raccogliere lungo il corso del gioco, le quali lo aiuteranno non poco nel suo compito; per maggiori informazioni si prega di rivolgersi al box dedicato.

Volete sapere se vale la pena di comprarlo? Leggetevi il commento!



In fondo al corridoio c'è l'uscita, speriamo solo che gli ultimi Sectoids non mi rompano le uova nel paniere.



Azz! Quanti sono! Poco male, l'AH45 serve in situazioni come questa.




Il tigrotto che vedete non sembra felice della nostra presenza...

Il sempre affascinante tema dei viaggi nel tempo viene riproposto in questo nuovo titolo dell'Adeline Software; un mix tra avventura, azione e sani pestaggi all'insegna dell'esplorazione tra passato, presente e futuro. Mai la storia è stata così divertente! Preparatevi a buttar via i vostri noiosissimi libri di testo! E' arrivato Time Commando...


Questo è il centro ricerche in cui inizierà il macello che vi porterà all'avventura.

a cura di Davide "Maska" Mascaretti

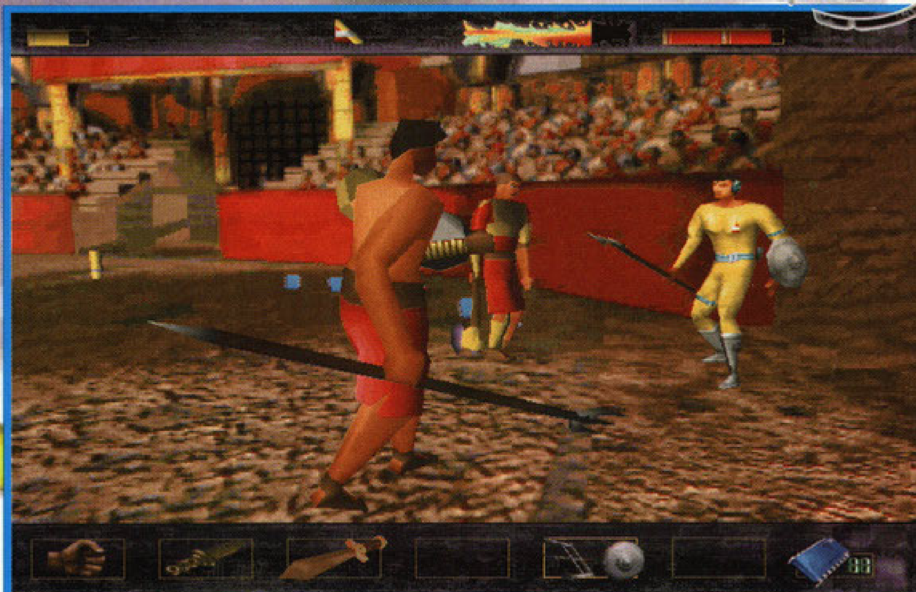
L'argomento trattato da questo prodotto non può che portarmi alla mente mistiche e insane riflessioni. Quante volte, passeggiando ai bordi dell'imponente castello Sforzesco di Milano, ho concesso alla mia folle fantasia di sopraffare i miei denigranti istinti di razionalità, quante volte ho sognato di ritrovarmi istantaneamente in periodi passati dove l'unico mezzo di locomozione era il cavallo, dove lucenti spade lambivano armature metalliche, dove l'ozono era semmai considerato un aperitivo a base di zenzero. Quanti vaneggiamenti sui tempi ormai andati, quante riflessioni sulla nostra misera vita che rappresenta un inutile e insignificante istante nella lunga e imperdonabile evoluzione del nostro pianeta. Cosa siamo in confronto all'infinito flusso dell'esistenza? Ci è stato negato il diritto di essere eterni, anzi no! Siamo eterni! Siamo pur sempre materia (nulla si crea e nulla si distrugge) a cui è stato permesso il lusso di vivere; quella materia che dalla terra, prima o poi, torna alla terra (buon appetito mie amate piante). E l'anima? A cosa serve l'anima se poi, da un momento all'altro, abbandonerà il nostro corpo? A bere il caffè sulle nuvole? A spalare m...a spronati dalla frusta di qualche angelo degl'inferi? Cosa può fare un uomo per lasciare un impronta nell'interminabile strada dell'eternità? Abbiamo inventato i libri di storia per dimostrare che il genere umano percorre questa strada. Ma a cosa servono, se poi, per lasciare un segno (non indelebile, ovviamente) si deve essere i fautori di qualche assurda guerra, o causa di rimedio per essa? Non ci resta che vivere e morire, lasciar vivere e lasciar morire. Nel frattempo sogniamo, vagheggiamo e amiamo. Se dobbiamo essere quel poco che siamo, "facciamolo" bene, perché il tempo a nostra disposizione è poco e non perdona. Scusatemi per questa dovuta fiumana di parole fin troppo leopardiane, ma dovevo sfogarmi. E' giunta l'ora di parlare di cose più allegre, introducendo quella che è la trama di questo interessantissimo videogioco (d'altronde nella vita, ricordatevi, bisogna sempre divertirsi). Siamo in un lontano futuro dove ormai l'evoluzione tecnologica ha portato allo sviluppo di microprocessori dalla velocità stabiliante di 500 MHz (ammetto di aver lavorato di fantasia). Non contenti di aver raggiunto simili risultati e spinti da quell'esasperante bisogno di avanzare nella ricerca tecnologica, gli scienziati più fusi del globo hanno deciso di oltrepassare i limiti finora raggiunti. Dopo anni di estenuanti esperimenti, sembra che l'obbiettivo sia stato raggiunto. Come? Semplicemente (mica tanto...) trasferendo la CPU del computer in una dimensione extratemporale dove il tempo scorre a velocità inaudita. Le cose però non sembrano andare nel verso giusto (te pareva...) e nell'istituto di ricerche dove il progetto è in pieno svolgimento, si viene a creare un guasto nei congegni di sostentamento.


Secondo voi, qual è il babbuino dei due?

TIME COMMANDO

PC GAME PARADE GARANTITO

Cos'è successo? Niente...è solo un virus che, infettando il sistema, ha aperto uno squarcio temporale proprio in mezzo alla struttura dell'edificio. E' qui che entra in scena il protagonista, un certo Stanley, tecnico provetto dell'istituto che, appena accortosi del pericolo, si affretta a raggiungere la sala ricerche. Quello che ha di fronte è a dir poco stupefacente: un'immensa sfera di luce ha completamente ricoperto l'ambiente e ci vuole poco a capire di che cosa si tratti, basta essere così imprudenti da toccarla e conseguentemente esserne risucchiati (il nostro amico, ovviamente, non si astiene dal farlo). Da qui inizierà un viaggio affascinante quanto pericoloso tra vari periodi storici, dove vestirete i panni del protagonista, il quale, tra un salto temporale e l'altro, dovrà tentare di fermare il virus prima che questo "impalli" l'intero sistema, lasciando Stanley prigioniero nel passato.



Ecco l'arena romana. Dopo questi due gladiatori dovremo affrontare un temibile toro...Vi hanno presi proprio per un povero cristiano...

Riuscirete a salvare il nostro amico e l'intero flusso dimensionale in questa lotta contro il tempo nel tempo? Ecco la storia su cui si basa tutta l'avventura e a questo punto risulta necessario andare più a fondo sulla questione della struttura di gioco. Quello che avrete fra le mani è una sorta di picchiaduro leggermente "platformeggiante". Il protagonista non dovrà far altro che eliminare tutti gli ostacoli (naturali o meno) che gli si pareranno davanti e, nel frattempo, raccogliere dei chip sparsi per i vari livelli. Questi dovranno essere "scaricati" presso alcune piccole aree energetiche che incontrerete; ciò vi permetterà di rallentare l'avanzata del virus (rappresentata da una barra posta al centro in alto sullo schermo), è quindi inutile dire che più chip raccoglierete meglio sarà. Ma quali sono gli ostacoli sopracitati? Beh...Il tutto dipende dall'era in cui vi troverete; per esempio nell'era preistorica incontrerete uomini di Neanderthal (almeno penso...), tigri dai denti a sciabola e massi rotolanti, nell'era dell'antica Roma ci saranno audaci centurioni e affamati leoni. Ma non è tutto. La caratteristica peculiare di Time Commando è la realizzazione grafica che condiziona non poco la struttura di gioco. Dovete infatti sapere che i vari fondali proposti sono pre-renderizzati e pieni di non pochi effetti cinematografici come zoom e rotazioni, inoltre i personaggi e tutte le altre amenità che incontrerete sono realizzati vettorialmente con tanto di gourad shading.

Quello che potrete fare con il personaggio, all'infuori di camminare, saltare e girarsi attorno, non è tantissimo (l'interazione con l'ambiente è un po' scarsa), ma quando giunge il momento di combattere, le cose si fanno già più varie; avrete infatti la possibilità di sferrare pugni, schiaffoni e calci; schivare, parare e indietreggiare. Mi pare quindi inutile dire che di elementi stile adventure, in Time



Eh no! Due contro uno è scorretto!

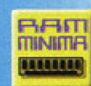


Questa guardia medioevale pensa proprio di poterci eliminare, ma forse lui non sa che prima di lui abbiamo incontrato avversari ben più temibili.



Fx Fighter (Philips)
Un picchiaduro in 3D molto simile ai soliti Virtua Fighter e Tekken, decisamente consigliato se vi piace fare male al prossimo senza pensarci. Non avrete la possibilità di usare le armi come in Time Commando, ma la sensazione di "violenza" è veramente notevole!





8 MB



Pentium



VGA/SVGA



Tutte



Tastiera, joystick







Co... ce ne siano veramente pochi (del resto ho detto che è un picchiaduro o sbaglio?). A proposito di combattimenti, non vi ho ancora detto che le armi messe a disposizione dal gioco sono veramente un fottio. Avrete, infatti, la possibilità d'impossessarvi di armi caratteristiche delle ere a cui i vari livelli fanno riferimento (questo gioco è una vera e propria enciclopedia degli armamenti). Ciò porterà ad utilizzare tecniche di lotta sempre più differenti (troverete senza dubbio esaltante l'implementazione di un mirino quando avrete tra le mani armi da lancio come shuriken, balestre o pistole). Per meglio sapere quali sono i vari periodi che visiterete durante il gioco vi rimando al relativo box che si trova in una di queste pagine, per il resto c'è l'immancabile box opinione. Bye...Bye...



Ecco un paio di consigli per provetti combattenti. Ricordatevi, nelle lotte con armi bianche, di non tirare colpi ripetutamente e alla rinfusa; avete la possibilità di schivare e indietreggiare, fatene buon uso soprattutto contro più avversari. Gli animali hanno, come nella realtà, quoziente d'intelligenza nettamente inferiore; è quindi consigliabile, questa volta, non seguire il precedente suggerimento: chiudeteli ad un angolo e continuate a martellare come se steste giocando ad uno shoot'em up. Durante l'esplorazione non lasciatevi sfuggire qualsiasi ingresso che apparentemente può sembrare inacessibile, potrete entrare in stanze ricche di bonus...


Ma è mai possibile che un semplice tecnico dei computer sia in grado di usare tutte le armi di questo mondo?


Nel futuro molti avversari verranno a farvi visita attraverso teletrasporto... un vero Trekker potrebbe notare non poche analogie con la propria serie televisiva preferita...


PREISTORIA: qui inizierà la vostra avventura. Incontrerete, oltre a una considerevole schiera di uomini primitivi, un vasto numero di animali molto feroci. Allo zoo fanno comunque parte tigri dai denti a sciabola, orsi, orango e babbuini. A volte vi piangerà il cuore nel massacrarli di botte (se lo sapesse la protezione animali...).



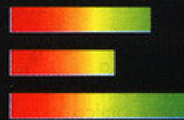
90

1 2 3 4 5

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:



Fantastico...non mi divertivo così tanto giocando a questo genere di videogame dai tempi di...di...boh... insomma da tanto! Grafica da sballo, rigorosamente SVGA, con animazioni 3D notevoli, e fondali spettacolari. Devo dire però che la particolare tecnica utilizzata per l'avanzamento nei vari livelli non assicura una piena libertà di movimento (scordatevi di ritornare sui vostri passi); inoltre i fondali non possiedono elementi animati di qualche genere (che volete... del resto si muove già tutto!). Nonostante ciò i programmatori sono riusciti a rendere il gioco molto appassionante, assicurando un'incredibile varietà di situazioni in cui Stanley si ritroverà (la fossa dei leoni o l'arena dell'antica Roma ne sono una dimostrazione). Inoltre le diverse angolazioni della visuale cinematografica fanno il loro effetto e non turbano l'orientamento del giocatore. Il sonoro, povero sotto l'aspetto musicale, è da lodare per gli effetti acustici veramente molto realistici (ci mancherebbe altro, soprattutto di questi tempi...). Il gioco, in sé, non va aldilà del semplice picchiaduro e per questo non ho potuto nascondere un minimo di delusione, in quanto ho pensato che, del resto, qualche piccolo enigma poteva essere implementato. Time Commando, comunque, deve essere visto per quello che è: molto divertente e garante per ore di sane mazzate.



BDM

Time Commando è decisamente interessante, permettetemi comunque una piccola digressione: personalmente mi sono divertito ad andare in giro a picchiare la gente e le bestie, ma forse, con l'aggiunta di qualche elemento in più, ci saremmo potuti trovare davanti a qualcosa di molto più "grosso". Indubbiamente TC rappresenta un prodotto che vale il voto che ha preso, ma se a prima vista potreste aspettarvi una quasi avventura, allora avete proprio sbagliato. Qui in redazione ci siamo divertiti un po' tutti giocandoci, ed è per questo che abbiamo deciso di dargli il nostro bollino "garantito".

Tieni anche tu le matite nel cassetto in alto?

Allora sei pronto per conoscere MIDITOP LEONARDO.
Potrai accenderlo,inserire floppy e CD senza nemmeno guardare,
perchè MIDITOP LEONARDO è l'unico PC con i comandi in alto,
là dove ti aspetti di trovarli. Come le matite.







Comex ha rivoluzionato il personal computer

SOTTO LA SCRIVANIA
Finora il solito desktop ti ha ingombrato il tavolo. Ora puoi mettere il PC sotto.
Con MidiTop Leonardo è facile, perchè è alto appena 46 cm: trova posto sotto qualsiasi scrivania.

GUADAGNI SPAZIO SOPRA
La scrivania diventa così più spaziosa e intelligente. Lavorare alla tastiera è più comodo. Il monitor è più in basso, ad un'altezza ottimale per gli occhi. Ecco il suo valore ergonomico.

A PORTATA DI MANO
MidiTop Leonardo ha floppy drive, lettore Cd-Rom e accensione ad altezza di ginocchio. Il movimento che devi compiere per raggiungere i comandi è quanto di più semplice e naturale.

NEL FUTURO
Nei prossimi anni i prodotti europei dovranno essere conformi alla direttiva CEE (Legge 626) per la sicurezza e la salute di chi lavora al videoterminale. MidiTop Leonardo è già perfetto.

5 ANNI DI GARANZIA
MidiTop Leonardo ha un bel design, tanta potenza, espandibilità ineguagliata e soddisfa ogni tua esigenza.
La perfezione tecnica e la qualità sono firmate e garantite 5 anni da Comex.

INVENZIONE E BREVETTO
MidiTop Leonardo è stato brevettato da Comex (Brevetto n. RA95A000015) perchè le rivoluzioni vanno sempre "firmate". Il PC del futuro è già qui. Comex l'ha inventato per te.

MIDITOP® LEONARDO®
La forma perfetta

COMEX
i computer intelligenti

Comex S.p.A. • via G. Bondi, 12 • 48100 Ravenna • Tel. 0544/459711 • Fax 0544/455566
GE 010/8367372 • BA 080/5575490-510 • PN 0434/767698 • BO 051/729212 • ROMA 06/37353354 • NA 081/5223069 • SS 079/214215



CyberJudas

Quando eravate piccoli e la zia vi chiedeva: "Cosa vuoi fare da grande?", voi cosa rispondevate? L'astronauta, il pompiere, il calciatore o il giornalista... bleah... banale! Io rispondevo: il Presidente della più grande potenza internazionale (UAH, UAH...il mondo è mio!!!)

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

1 Gennaio 1993. In un mondo dove il cyberspazio è ormai un luogo come tanti altri, il destino ha deciso di affidarvi un ruolo non indifferente: tra 4 miliardi e mezzo di persone, infatti, la sorte ha pensato bene di sceglievi per impersonare il personaggio più influente sulla faccia della Terra.

Sì, avete capito bene: a voi sarà affidata la presidenza degli Stati Uniti d'America, la più importante e potente nazione del globo, e il vostro compito sarà quello di non far perdere al vostro paese il primo posto sulla scena mondiale, riuscendo nello stesso tempo a portare avanti nel modo più brillante possibile la vostra carriera politica vincendo nuovamente le elezioni presidenziali. E se pensate che questo compito sia già di per sé proibitivo, forse non vi farà piacere venire a conoscenza che dovrete stare attenti anche ai vostri collaboratori perché, come dice il proverbio, fidarsi è bene, ma... cominciamo dall'inizio.

Dopo aver visto la breve introduzione e aver inserito il nome con il quale vorrete servire la vostra patria, vi verrà proposto di scegliere tra tre diverse alternative, che corrispondono ciascuna ad una diversa modalità di gioco: potrete decidere se cimentarvi nel Presidential Simulator, se affrontare il Cabinet Wars o se sfidare il CyberJudas Gambit.

Nel primo caso avrete la possibilità di impersonare il Presidente degli Stati Uniti avendo pieno potere sulle risorse e su tutte le strutture del paese. Usufruirete anche dell'indispensabile aiuto di sei consiglieri

che vi faciliteranno la vita nel prendere importanti decisioni. Lo scopo di questa prima modalità di gioco è quello di raggiungere e completare alcuni obiettivi principali, realizzandoli su scala nazionale e mondiale; nel far questo dovrete riuscire a mantenere al più alto livello possibile la vostra popolarità, evitando scandali e colpi di stato per venire così rieletti allo scadere del vostro mandato.

Se deciderete di giocare nella modalità Cabinet Wars, vi dovrete fondamentalmente confrontare con gli stessi problemi presenti nel Presidential Simulator, con l'unica differenza che stavolta a rompervi le uova nel paniere ci saranno i vostri consiglieri; proprio così: l'intraprendenza dei collaboratori costituirà in questo caso più un problema che altro, in quanto ciascuno cercherà di attirare la vostra attenzione per portare avanti il suo pensiero politico e per realizzare i suoi progetti tramite la vostra azione...peccato che a



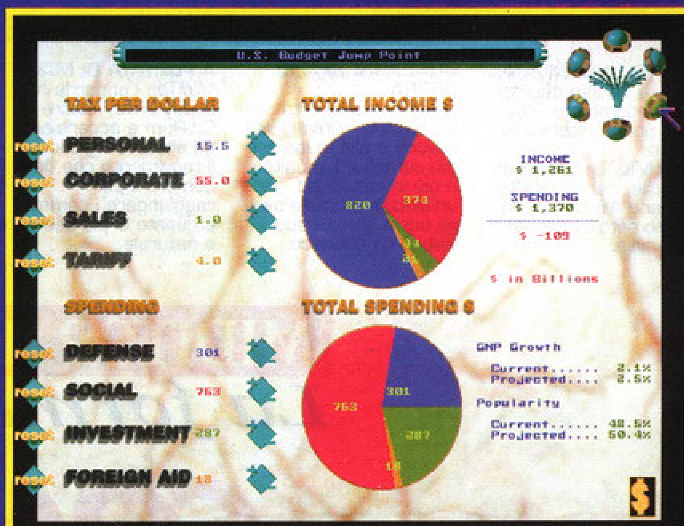
Questa è la dettagliatissima cartina del globo: potrete zoomare le zone che più vi interessano e cliccando su una particolare nazione, accedere a tutte le statistiche



Eccoci a colloquio con uno dei vostri collaboratori: fate molta attenzione agli oggetti che li circondano, perché nascondono più di un segreto.



Abbiamo appena dichiarato guerra alla Russia (UAH, UAH!) e la Finlandia ci offre subito un aiuto di 32000 soldati: accettiamo la gentile offerta e facciamo scoppiare un casino di proporzioni internazionali...



Il pannello relativo alla gestione finanziaria e tutti i parametri dei quali tenere conto per far prosperare il paese a livello economico (mamma mia, meno male che non ho fatto economia e commercio!).



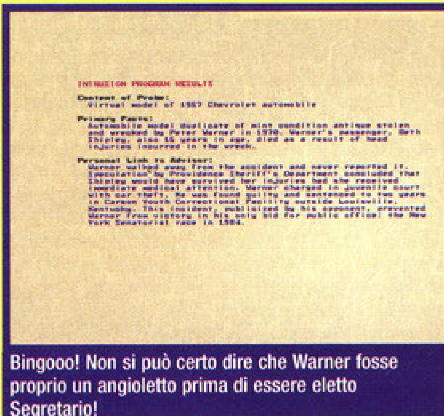



Siamo molto vicini a scoprire qualche cosa di molto losco in relazione a Peter Warner, il Segretario della Difesa...

rispondere alla popolazione poi sarete voi! In poche parole, quindi, si hanno gli stessi obiettivi del P.S., ma con un livello di complessità decisamente più elevato, dato che in questo caso dovrete anche filtrare a dovere le informazioni e i consigli dei vostri simpatici aiutanti.

Vediamo ora cosa ci propone la modalità CyberJudas Gambit: per la gioia di tutti gli amanti del pericolo, coloro che decideranno di giocare in questa modalità dovranno risolvere tutte le beghe del Cabinet Wars, al quale si aggiungerà un traditore fra i consiglieri. Inutile dire che lo scopo in questo caso consisterà nel raggiungere i soliti obiettivi, riuscendo anche a smascherare la vipera che trama ai vostri danni.

Dopo aver scelto fra queste opzioni verrete direttamente catapultati nel vostro ufficio...oddio, non si può parlare di un vero e proprio ufficio. La popolazione di questa realtà alternativa, infatti, sembra essersi immedesimata fin troppo bene nel



Bingooo! Non si può certo dire che Warner fosse proprio un angioletto prima di essere eletto Segretario!



Mmmh... dopo quello che abbiamo scoperto e leggendo i dati relativi sempre al solito Warner, è chiaro che non dobbiamo perderlo di vista.



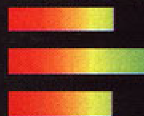
Appena arrivati nel vostro ufficio, consultate subito i vari ministri in modo da assistere alla presentazione del personale. Fate loro qualche domanda, e almeno all'inizio evitate categoricamente di intraprendere qualsiasi azione militare (ci vuole molta cautela e si rischia di far scoppiare in un battibaleno un gran macello diplomatico) (non se le testate nucleari vengono utilizzate con parsimonia e metodo! Facendo fuori "il mondo" nessuno potrà dirvi niente! NdBDM).
Consultate la cartina e cercate quali sono i Paesi vostri alleati: una volta che li avrete trovati, utilizzate gli archivi della C.I.A. per scoprire i loro bisogni ed aiutateli in modo da rendere più saldo il legame tra le diverse nazioni e la vostra.
Prestate molta attenzione fin dalle prime battute alla situazione economica del vostro paese e non aumentate di colpo la pressione fiscale: anzi, inizialmente diminuite un po' le tasse in modo da guadagnarvi il favore popolare, per poi aumentare in modo graduale e "indolore" le entrate dell'erario.



Balance Of Power: forse il capostipite della nuova generazione (vabbè che ormai ha più di cinque anni) dei simulatori politici. Merita la citazione...

Shadow President: del quale CyberJudas dovrebbe essere il seguito "quasi ufficiale"; fondamentalmente i due titoli sono identici, eccezion fatta per la grafica e poco altro.

81



1 2 3 4 5
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

CyberJudas appartiene alla categoria di quei titoli strategici e manageriali che ti acchiappano un sacco. Fin dalla prima partita, infatti, vi immedesimerete nella parte del Presidente senza troppi problemi. L'idea che sta alla base del gioco non è originalissima (visto che fondamentalmente è più o meno simile a quella del suo predecessore Shadow of the President), ma è sfruttata al meglio e, con l'introduzione di alcune piccole novità (spiccano fra tutte quelle dei consiglieri e del traditore), contribuisce a rendere questo titolo il più appetibile nel suo campo.
La presenza di una massa immane di dati e di variabili da considerare per riuscire nel proprio intento potrebbe scoraggiare le persone poco esperte, ma con un po' di pratica e di pazienza si acquisirà subito dimestichezza con tutte le risorse e le opzioni a disposizione.
Da elogiare la pensata di introdurre elementi storici realmente accaduti nella vicenda, anche se onestamente ho i miei dubbi su quanto potranno essere utili ed influire nell'economia dell'avventura. Il fatto poi che ad ogni partita si avrà a che fare con consiglieri diversi rende sicuramente più vario e longevo il gioco, ma mi chiedo in quanti avranno voglia di cimentarsi di nuovo in una partita, dopo aver finito almeno una volta tutte e tre le modalità di gioco1.
Passando alla realizzazione tecnica, da un punto di vista grafico, CJ ha fatto un passo avanti rispetto a Shadow of the President (e vorrei anche vedere: tra i due titoli ci sono più di 3 anni di differenza!): oltre alle logiche migliorie grafiche dovute alle nuove tecniche disponibili, infatti, l'ambiente di gioco risulta in generale più ricco e meno spartano, conferendo al tutto un più gradevole impatto visivo. Limitatamente al genere di gioco, è stato fatto il possibile per non banalizzare il tutto a un semplice elenco di messaggi e di statistiche e devo dire che i risultati si vedono.
Nota di merito anche al sonoro, caratterizzato principalmente dalla grande cura posta nella realizzazione del parlato digitalizzato.
Concludendo: un bel gioco, ben realizzato a livello tecnico, ma forse consigliabile a chi ha già provato a cimentarsi in qualcosa del genere; questo non vuol dire che un neofita non possa divertirsi a giocarlo, ma sicuramente ci metterà più tempo e fatica.





Ecco lo schedario della C.I.A., con tutti i dati relativi ad uno stato che abbiamo appena conquistato militarmente: notate dalle icone in basso, che il Segretario della Difesa, disapprovando il nostro operato a livello internazionale, non ci ha pensato su due volte prima di dimettersi.

concetto "virtuale", realizzando un connubio forse eccessivamente realistico tra informatica e realtà: vi troverete così a dover viaggiare in una specie di rete telematica, che vi permetterà di spostarvi da una locazione all'altra interagendo con tutte le persone che avrete vicino durante la vostra avventura. La prima cosa che forse salta all'occhio è l'ambientazione relativamente "strana" per un titolo del genere: infatti, invece di ritrovarsi nell'ormai classico lontano futuro governato dalle megacorporazioni, chi giocherà a CyberJudas si troverà proiettato nel Gennaio del 1993: questo perché i programmatori hanno pensato bene di arricchire il loro nuovo prodotto con un'inedita iniezione di realismo, facendo sì che durante la vostra carriera presidenziale potrete rivivere alcuni dei principali eventi storico-politici degli ultimi anni. Avrete così la possibilità di sfruttare la vostra conoscenza di storia contemporanea, per rendere più semplice il raggiungimento del vostro scopo.

Dal vostro ufficio potrete fare tutto ciò che vorrete: consultare i consiglieri, dare un'occhiata alla cartina della Terra o recarvi nella War Room per sganciare qualche missilino qua e là.

Durante il CyberJudas Gambit dovrete scoprire in più fasi i piani e gli scopi primari della persona che vi sta tradendo, consultando le diverse statistiche relative ai paesi con i quali avete contatti e facendo molta attenzione all'evoluzione degli eventi (soprattutto politici) nelle diverse nazioni, anche se a prima vista potrebbero apparire insignificanti.

Una volta che vi sarete fatti un'idea di chi potrebbe essere il viperazzo, non vi resterà altro che iniziare le procedure per incastrarlo, ma state attenti a non scoprirvi troppo: un'accusa pubblica infondata potrebbe gettare in cattiva luce il vostro operato, facendovi perdere importanti elettori ed esponendovi troppo alla vendetta del vile marrano.

Non mi resta che augurarvi un "in bocca al CyberJudas" e rimandarvi ai box per il commento finale e amene curiosità.

SPECS



8 MB



486DX a 33 MHz



1 Mb SVGA (VESA)



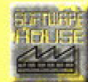
Sound Blaster o compatibili



Mouse/Tastiera



Occorre almeno un CD ROM 2X



empire INTERACTIVE

Le stanze del potere





LA MAPPA DEL MONDO
Avanti a voi la più aggiornata cartina geopolitica degli ultimi tempi: grazie a una serie di efficaci filtri potrete passare ai raggi X ogni nazione analizzandone la struttura e le caratteristiche fin nei minimi particolari.



LA CAMERA DEI CONSIGLIERI
E' da qui che manterrete i contatti con tutti i vostri collaboratori; cliccando sull'apposita icona, potrete connettervi con la persona desiderata per interrogarla sui più svariati argomenti. Fate molta attenzione agli oggetti che circondano i vari consiglieri, perché potrebbero esservi molto utili per scoprire qualcosa in più sul loro conto.



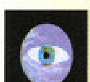
LA SALA DELLA GUERRA
Ecco il sogno di tutti gli aspiranti presidenti con una stanza da cui potrete decidere la sorte di intere nazioni, premendo semplicemente un tasto. Da qui muoverete armate e darete ordini alle vostre truppe e potrete considerare eventuali offerte di pace o ribattere a dichiarazioni di guerra. Comunque, andateci piano col tastino rosso, perché all'estero i guerrafondai non sono visti troppo di buon occhio.



LA CAMERA DEL COMMERCIO
Come ogni presidente che si rispetti, anche voi sarete in grado di gestire il peso delle tasse sulla popolazione; tramite una serie di informazioni rappresentate su grafici a torta sarete in grado di gestire l'intero movimento finanziario del vostro paese.
Le vostre azioni, naturalmente, influiranno sulla popolarità di cui godrete e quindi non siate troppo avidi.



GLI ARCHIVI DELLA CIA
Qui potrete tenere costantemente sotto controllo i dati relativi a una qualsiasi nazione da voi selezionata, da un punto di vista geografico, demografico, economico, politico o militare.
La cosa più importante è che le informazioni verranno costantemente aggiornate nel tempo in modo da rispecchiare fedelmente le conseguenze degli eventi che avverranno durante lo svolgersi del gioco.



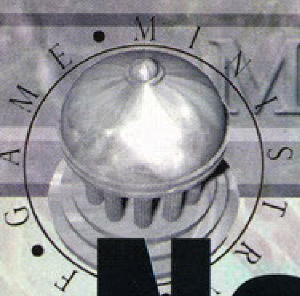
IL MENU DI SISTEMA
Classico menu a icone che vi permetterà di accedere alle canoniche operazioni da disco: load, save, autosave (molto utile!) e così via.



Non c'è che dire: la conquista del Canada mi ha fatto guadagnare un bel po' in popolarità.



Devo proprio tirare le orecchie ai redattori di PCG perché si sono dimenticati di prepararmi la dida di questa foto. (L'Art Director) (Ah già, il Lele...)



Normalizzando c

Stay Norm! Questo è l'imperativo da seguire! Ma Kent, il protagonista di questa avventura, non ha nessuna intenzione di attenersi alle decine di migliaia di regole per uniformarsi a tutti gli altri concittadini. Quindi per aiutare lui, il movimento di resistenza e tutti i nostri lettori ho preparato in tempi stretti questa soluzione (ecco, in tempi stretti mi sembra un po' un eufemismo! NdBDM).
Per spostarvi da una locazione all'altra della città dovete utilizzare la mappa, che potete richiamare usando la fermata dell'autobus. Controllatela spesso, poiché dopo certi dialoghi o dopo aver risolto particolari enigmi nuove locazioni compariranno dal nulla. Infine devo dirvi che ad un certo punto l'avventura si divide seguendo una trama leggermente diversa per poi ricongiurgersi. La soluzione segue una sola delle due parti, ma comunque vi spiegherò anche come prendere l'altra "via". Spesso, ma non sempre, troverete vicino alla parola italiana il corrispondente termine inglese.

a cura di Matteo Pavesi

NEL VOSTRO APPARTAMENTO (Fig. 1)

Prendete il cuscino dal letto, e alzandolo troverete un telecomando (REMOTE CONTROL). Prendete il telecomando. Avvicinatevi al divanetto ed esaminatelo (lo romperete). Esaminate i resti del divanetto e troverete un po' di soldi e uno strano oggetto (GIZMO).

Avvicinatevi alla porta di ingresso e raccogliete il foglietto (FLYER), poi esaminatelo. Entrate in bagno e prendete il gancio (SHARKPOON) dalla vasca da bagno. Prendete anche l'asciugamano. Uscite dal bagno e prendete la scatola (LITTLE BOX). Alla destra del frigorifero troverete una piccola stanza: prendete il giocattolo a forma di uccello (NODDING BIRD) e la boccia di vernice bianca.

Date un'occhiata alla lavastoviglie, poi uscite e tornate nel salotto . Prendete la T-Shirt dalla cassettiera. Mettetevi al centro del salone ed usate il giocattolo con il telecomando, in modo che la televisione rimanga sempre accesa. Tornate in cucina e prendete la tazza. Riempite la tazza d'acqua usando il lavandino del bagno. Tornate ai fornelli e fate bollire l'acqua con il bollitore (KETTLE), poi versate l'acqua calda nella tazza, aggiungete un po' di vernice bianca ed avrete così preparato un ottimo (???) cappuccino. Esaminate bene la tazza e verificate che sia tutto a posto. Adesso potete lasciare l'appartamento. Avvicinatevi alla finestra e USATELA per aprirla, poi usatela ancora per uscire.

Vi ritroverete sull'impalcatura usata da Dai per lavare i vetri del palazzo. Parlate con Dai e cercate di capire cosa vuole. Dategli lo pseudo-caffè ed egli vi porterà a terra. Uscite dall'impalcatura e vi ritroverete a terra.



Figura 1

Se per qualche motivo avete bisogno di tornare nell'appartamento potete usare la porticina blu che si trova dalla parte opposta dell'edificio. Aprite la porta, salite le scale, aprite la seconda porta e vi ritroverete nel vostro appartamento. Fate un giro per il quartiere e cercate la fermata dell'autobus, USATELA per far apparire la mappa della città, indispensabile per spostarsi da una locazione all'altra. Recatevi alla Plush-Rest Factory.

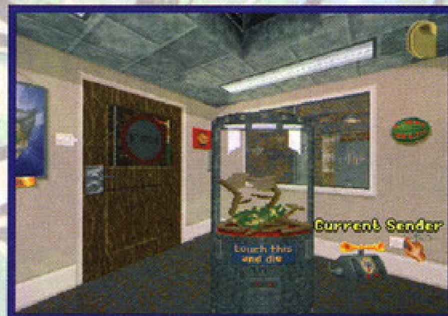


Figura 2

PLUSH-REST FACTORY

Aprite le porte ed entrate. Indossate la t-shirt cliccando sulla foto di Kent (la maglietta con la scritta 'I am fat'). Parlate con la signorina (???) alla reception, mostratele la maglietta ed entrate (Hospitality Niche). Usate il distributore d'acqua e prendete la tazza bianca. Usate la Strana Scultura (una macchina del caffè..) e apparirà una tazzina da caffè. Prendetela e vedrete Kent combinare uno dei suoi proverbiali danni... Arriverà Tiddler, il capo della fabbrica, parlategli. Parlate con lui su tutto quello che potete, poi cercate nella stanza la radio e prendete il Ricevitore di Corrente. (FIGURA 2) Prendete anche il Trasmettitore (Current Sender).

A questo punto dovete raggiungere l'oggetto (debris) all'interno della teca di vetro. Uscite dalla stanza e cercate la toilette. Salite sulla tazza, alzate la testa ed usate la griglia di aereazione. Girate per il condotto di aerazione: in un ramo troverete una cintura, prendetela. Prendendo l'altro ramo arriverete sopra alla teca di vetro. Abbassate lo sguardo e prendete i frammenti (debris). Tornate alla toilette. Girate per le fabbrica e cercate la sezione dove si testano i letti. Troverete un grassone che dorme sul letto di sinistra ed il letto di destra vuoto. Usate il "debris" sul letto. Arriverà un addetto a pulire tutto. Dovete trovare il modo di attivare il letto. Scendete le scalette e a fianco della guardie troverete una pila (BATTERY). (FIGURA 3) Risalite e avvicinatevi al letto di destra. Usate il ricevitore sul cavo di alimentazione del letto, poi usate la batteria

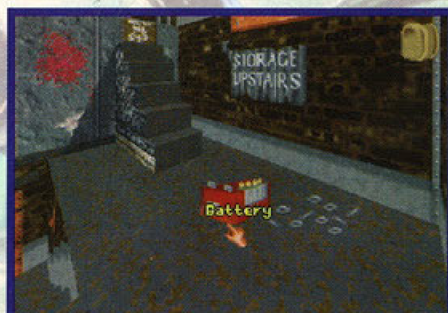
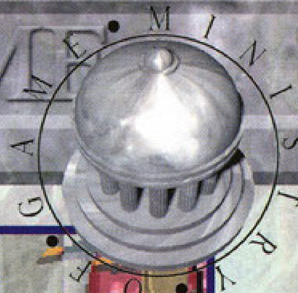


Figura 3



qua' e la'

sul trasmettitore ed infine usate il blocco trasmettitore + batteria sul blocco ricevitore + cavo. Usate il 'debris' sul letto e avrete così inchiodato l'addetto alla pulizia che si addormenterà immediatamente. Scendete le scalette e cercate la stanza con i tre nastri trasportatori. Alla destra della porta d'entrata troverete una consolle di controllo: disattivate le lame.

Date un'occhiata al manuale dell'estintore e provate a prenderlo (ma per ora è troppo pesante). Uscite e cercate lo spogliatoio, vicino alla toilette che avete usato prima. Entrate e cercate tra gli armadietti alla sinistra della porta. Ne troverete uno non chiuso a chiave, apritelo e prendete i fogli. Tornate nella stanza dell'estintore, leggete il manuale poi usate la cintura sul estintore. Guardate il filmato, poi prendete l'estintore vuoto. Usate il nastro di mezzo. Vi ritroverete all'interno di una cisterna della fabbrica, e incontrerete Heather.

HEATHER

Incontrerete ora i primi membri della resistenza. Con l'inganno e con le minacce Heather vi costringerà ad aderire al movimento di resistenza e a compiere due importanti missioni: trasmettere via TV una cassetta e pitturare un monumento. A questo punto due nuove locazioni appariranno sulla mappa : la Stazione TV e la Mint Mall (una specie di centro commerciale). Andate alla stazione TV.

LA STAZIONE TV

Avvicinatevi alla porta d'ingresso. La guardia non vi lascia passare. Parlate e cercate di scoprire le sue debolezze, ad un certo punto capirete che avete bisogno di un topo. Dove avete già visto un topo? Nella vostra cantina??? Non serve, dovete tornare nel vostro appartamento, a prenderlo nella lavatrice. Per aprire la lavatrice avete bisogno di qualcosa di duro per forzare la serratura. Fate un salto al Mall, entrate, andate verso sinistra, salite le scalette e guardate sotto la saracinesca. (FIGURA 4) Troverete un cacciavite. Scendete ed andate infondo al corridoio. Entrate nel negozio di surgelati e prendete un blocco di cibo congelato. Utilizzate il tovagliolo per trasportare il blocco congelato dal centro commerciale al vostro appartamento. Tornate nell'appartamento. (usate la mappa e cercate la porticina blu come spiegato in precedenza). Usate il cacciavite o il blocco surgelato di cibo per rompere la serratura, prendete il topo e mettetelo nella scatola (LITTLE BOX). Uscite e tornate alla stazione TV. Mostrate il topo alla guardia che scapperà a gambe levate. Potete ora entrare nell'edificio. Attraversate il salone ed entrate a destra nell'ufficio. Parlate con la segretaria, a sinistra. Vi permetterà di parlare con Mr. Johnson. (FIGURA 5) Parlategli e vi darà un lasciapassare (ACCESS CARD). Uscite e proseguite fino alla Stanza di Controllo. Usate il lasciapassare sulla porta per entrare. Utilizzate la cassetta che vi ha dato Heather sulla TAPE MACHINE B. Provate ad usare il computer e vi accorgerete che è protetto da password. Uscite e tornate nel salone. Cercate l'altro ufficio e parlate con l'ingegnere elettronico che sta riparando un computer. La password per il computer è scritta sul suo cartellino. Per ora però non riuscirete a leggerlo. Parlategli a lungo, ma tanto non riuscirete a farvi dire il nome. Tornate nel vostro appartamento. Guardate sullo stipite del muro tra la cucina e il bagno, troverete una chiazza di fagioli al sugo (!!). Usate il lasciapassare sui fagioli per prenderne un po'. Tornate alla stazione TV e tirateli addosso all'ingegnere, sporcandolo. Dopo il filmato potrete prendere il cartellino, guardatelo e troverete la password: HOLEN. Tornate nella stanza di controllo, inserite la password nel computer e fate partire la cassetta nel VT B. Vedrete un filmato di Brian Deluge..e questa è fatta !! Recatevi al MINT MALL

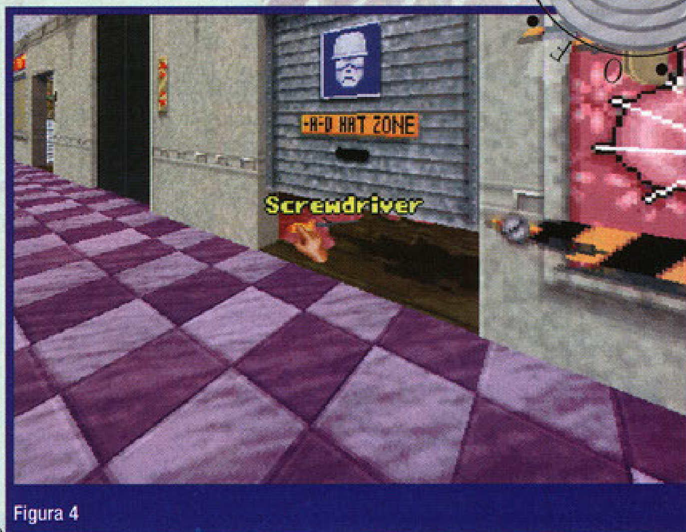


Figura 4


Figura 5



Figura 6

MINT MALL

Entrate nel centro commerciale e parlate con il NORM 2782, che non vi lascia avvicinare alla scultura. Dovete creare un diversivo in modo che si allontani. Uscite e nel piazzale antistante il centro commerciale troverete un cieco che vende fiammiferi. Parlategli. Vi dirà che il suo mite cagnolino, DEEPHA si mette ad abbaiare come un ossesso quando sente altri cani che abbaiano. Inoltre è disposto a scambiare un po' dei suoi fiammiferi con alcuni libri che gli interessano.

Tornate velocemente alla fabbrica, ma invece di entrare andate nel retro, dove scorre il torrente. Usate l'estintore vuoto con i barili di vernice gialla e tornate al MINT MALL. Date al cieco i libri che avete preso nello spogliatoio della fabbrica ed egli vi darà i fiammiferi, e vi ridarà in dietro il libro che insegna ad appiccare il fuoco. (FIRE STARTER BOOK). Entrate, andate a sinistra salite le scale ed entrate nel negozietto (THRIFTY FIFTY SHOP) . Su una delle bacheche troverete un paio di grosse pinze (FRUIT CROPPERS). Esaminate il cesto con i modellini di aeroplano (SMALL GLINDERS) ed usateli con gli orsacchiotti (PUPPY) tutti in modo che escano (combinateli con gli orsacchiotti). Usate le pinze per tirar giù l'insegna a forma di aeroplano, infine fatela uscire dal negozio combinandola con le pinze e tirandola. (FIGURA 6) Lo scopo di tutto questo è far uscire gli oggetti dal negozio senza pagarli, infatti se prendete un oggetto e non lo pagate scatterà il sistema di allarme e il NORM verrà per arrestarvi. Uscite e raccogliete le pinze. Scendete le scalette, percorrete tutto il corridoio ed entrate nel reparto surgelati (CAVE OF COMESTIBLES). Fate un giro, guardate i cibi e parlate con Ray Twill. Continuate a parlare fin che darà fuori di matto e inizierà a pestare i pugni sul tavolo. A questo punto la luce si spegnerà e voi dovrete essere veloci ad usare le pinze per staccare gli altoparlanti (PLUM SHAPED SPEAKERS) che sono appesi. Uscite, percorrete tutto il corridoio ed entrate nel negozio di dischi (DISCO LA LA! STORE). Cercate tre i CD e prendete il "Total Clap" CD (appeso al muro). (FIGURA 7) Entrate nella stanzetta sul retro. Usate le casse con l'Hi-Fi. Inserite il CD nell'Hi-Fi. Creerete così un grosso scompiglio anche grazie a DEEPHA. NORM 2782 accorrerà per capire cosa sta succedendo e vi lascerà liberi di avvicinarvi alla statua. Leggete il libro (FIRE

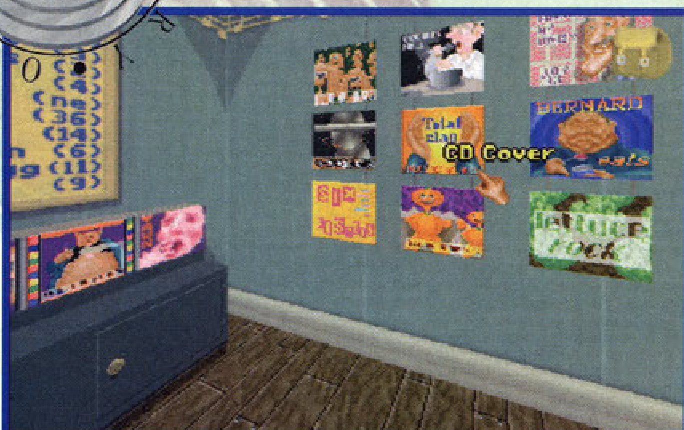


Figura 7


Figura 8

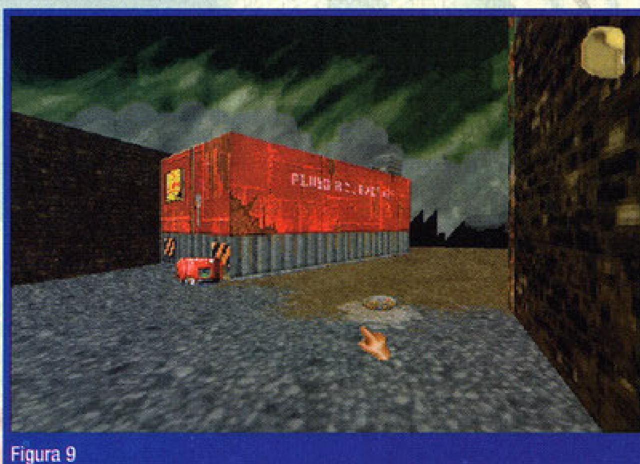
STARTER BOOK) ed usatelo con i fiammiferi. Esaminate il fuoco e guardatevi il filmato : il NORM 2782 nel tentativo di spegnere l'incendio userà l'estintore caricato a vernice gialla. Anche questa parte è conclusa. Dopo il filmato vi troverete in una stanzetta completamente buia.. Usate i fiammiferi sulla foto di Kent che avete nell'inventario. Tornerete automaticamente alla fabbrica. Parlate con Heather. Il movimento di resistenza vuole liberare SAUL, il fratello del tiranno PAUL. Per far questo dovrete indossare l'uniforme del NORM 2782 e recarvi all'ORDINARY OUTPOST.

ORDINARY OUTPOST

Avvicinatevi alla reception e parlate con il NORM. Vi dirà che dovete andare al RESEARCH FLOOR e vi dirà il codice da usare per attivare l'ascensore. Avvicinatevi all'ascensore di destra (rispetto all'entrata) ed digitate il codice sul tastierino numerico (1572). Salite e avvicinatevi al ricercatore che sta dietro al bancone (Conrad Smulch).

Prendete il bisturi (SCALPEL) dal bancone. Entrate nella stanza dove si trova il prigioniero con le cuffie del walkman in testa. (FIGURA 8) Usate il bisturi o le forbici per rompere i legacci e liberatelo. Uscite e prendete il frammento di vetro rotto (SNOTTY GLASS FRAGMENT). Entrate nel laboratorio interno passando per la vetrata rotta. Prendete la chiave inglese sul bancone. Usate il frammento di vetro sulle impronte digitali che avete lasciato sull'estintore (EXTINGUISHER). A questo punto il la trama ha una specie di bivio: c'è una macchina tritadocumenti con cui dovrete distruggere tutte le prove che sono state accumulate contro di voi.

Per aggiustare la tritadocumenti avete bisogno di trovare due ingranaggi. Uscite dal laboratorio ed usate la finestra per uscire dal laboratorio. Prendete la scala, poi usate la puleggia per uscire dal complesso. Usate la mappa e tornate alla Plush-Rest Factory. Andate nel cortile sul retro della fabbrica ed usate la scale sul Container rosso. Usate la scala, esaminate il motore ed estraete l'ingranaggio (COG) usando la chiave inglese. Scendete dalla scaletta e nella pozzanghera davanti al container rosso troverete l'ingranaggio grosso. (LARGE COG). (FIGURA 9) Tornate al Research Lab nel Outpost. Rientrate nel laboratorio interno. Usate i due ingranaggi nel pannello laterale della tritadocumenti. Eliminate i frammenti di vernice, e tutto quello che trovate. Raccogliete il panno (DISH CLOTH) ed usatelo sull'estintore. Uscite, parlate ancora con Conrad Smulch. Raccogliete il prigioniero e mettetelo nel tubo di vetro (ZOOMTOOB).


Figura 9

Prima però dovete richiamare la capsula usando i pulsanti posti a lato. Dopo aver messo il prigioniero nella capsula e speditelo via nell'altro laboratorio, usando ancora i pulsanti laterali. Smulch vi chiederà di salire al piano superiore. Scendete allora nel salone d'entrata usando l'ascensore. Parlate con il NORM. Dovete riattivare la fontana : dovete sostare su un mattone, posto dietro al pilastro ,alla destra della porta d'entrata. Così facendo si attiverà la fontana, avvicinatevi al NORM, parlategli ed egli si allontanerà. Esaminate il codice che è stato lasciato sul bancone (1312).

Usate il codice sul tastierino dell'altro ascensore e raggiungete il Processing Floor. Parlate con Il NORM, che se ne andrà. Girate intorno al bancone e premete il bottone rosso. Si aprirà una porta segreta. Entrate nella Camera per il Trattamento della Personalità. Esaminate la stanza, lo schermo, e i vari tubi. Troverete anche Saul, ma ad un certo punto arriverà Paul Nystalux con due guardie. A questo punto si suppone che il giocatore abbia distrutto le prove nel laboratorio. Verrete sbattuti in cella. Tramite il tubo posto al centro della cella verrete portati da una cella all'altra e a volte nella con tutti i tubi in cui vi trovavate prima. Guardate il cartello che tiene in mano Saul, che vi chiede di recuperare tre gizmo per salvare tutti i prigionieri. In una cella dovrete sedervi sulla panca, e rompendola troverete un gizmo. Per estrarlo dai pezzi di legno usate la forchetta (è attaccata alla parete, vicino al cibo). In un altra cella dovrete rompere la branda e prendere un pezzo di legno. Usate il pezzo di panca rotta nella terza cella per rompere la branda e recuperare il gizmo. Uno dei gizmo si romperà.

Cercate la cella dove il cibo è fuoriuscito. (FIGURA 10) Usate il cibo per scrivere un biglietto a Saul e mostrateglielo. Saul vi mostrerà un biglietto che mostra una toilette. Cercate nelle celle uno dei pezzi di metallo che regge le brande ed usatelo nella cella dove il sistema di distribuzione del cibo è rotto. Così facendo inonderete la cella. Pretendete di andare alla toilette...il NORM di guardia vi accompagnerà. Entrate nella toilette, aprite il contenitore dell'acqua e prendete il terzo GIZMO. Tornate in cella ed aspettate di essere riportati nella camera principale, quella con tutti i tubi. A questo punto inizierà un lungo filmato, poiché tutta la struttura crollerà, Saul e Kent scapperanno per il tetto e verranno salvati da Dai, che a sua volta rimarrà ferito. Tornerete automaticamente al quartier generale della resistenza. Dopo aver parlati con Heather, vi troverete, come al solito, nel retro della fabbrica. Tornate nel quartiere dal quale siete partiti (THE STREET).

(Continua e finisce il prossimo numero)



Figura 10

Goldstar Studioworks

E' giunto il momento di presentare qualcosa di speciale nelle pagine dedicate all'hardware: il monitor Goldstar Studioworks!

a cura di Andrea Simula

Fino a qualche mese fa non avrei mai pensato di scrivere qualcosa su un dispositivo di puntamento o su un qualsiasi pezzo di hardware silicato e verdognolo oppure, come in questo caso, a proposito di un monitor dalle caratteristiche decisamente interessanti, come poi vedremo.

Comunque siamo convinti (avendo PC Game Parade portato alla luce questa rubrica) che sia decisamente importante ampliare gli orizzonti degli utenti di larghe vedute e che non storcono il naso se allettati da qualche paginetta dedicata al miglioramento della loro vita videoludica.

E tale dovrebbe essere lo scopo del monitor Studioworks da 44 mm (ovvero 14 pollici lungo la diagonale che va da un angolo all'altro della sezione utilizzabile dello schermo) che la Goldstar ha immesso sul mercato italiano e del quale andiamo subito ad illustrarne le virtù.

Essendo un 14 pollici, il monitor ha un target pressoché totalmente casalingo, quindi portato all'utilizzo con videogiochi e applicativi, soprattutto in ambito multimediale.

Una volta aperto l'imballo ci si trova di fronte a vari componenti che richiedono un minimo di studio: infatti sono presenti il monitor (ma va?), la base oscillante e basculante, un cavo di alimentazione e uno RGB da collegare alla scheda video, un cavetto audio stereo e un manuale. Cosa bisogna fare? In una frase: dovete incastrare la base basculante al di sotto del monitor, collegare il cavo video RGB alla VGA, il cavetto audio alla scheda sonora (dovrò decidermi a parlare prima o poi di questo benedetto sonoro) e l'alimentazione alla rete da 220 Volt. Accendete il tutto...

Il monitor ha un bell'aspetto, molto più ricercato dei generici schermi da 14 pollici, sul cui frontale spiccano due altoparlanti di piccole dimensioni (finalmente l'ho detto - sì ci sono anche due altoparlanti che poi sono una delle caratteristiche principali di questo modello), ma come vedremo, questo non incide assolutamente con la qualità del suono emesso. Appena al di sotto della cornice del monitor sono situate le rotelle analogiche per i vari controlli del video: partendo da destra verso sinistra troviamo il pulsante di accensione (e relativo led), il controllo della luminosità e del contrasto e quattro rotelle per la centratura e il ridimensionamento della porzione di schermo visibile. All'estrema sinistra si trova la sezione dedicata all'audio con relativa manopola e presa jack per le cuffie.

Il retro invece è importante per la presenza delle due prese dedicate all'audio, l'una per il collegamento alla scheda audio, l'altra per allacciare eventuali altri speaker.

Parliamo ora di ciò che sta all'interno dello schermo; il monitor ha una risoluzione massima di 1024 per 768 pixel, il che è sufficiente anche per applicazioni di Windows o Dos più spinte rispetto alle normali risoluzione adottate dai giochi. Il dot pitch (lo spazio che separa un fosforo dall'altro) è abbastanza basso, il che conferisce al monitor una nitidezza d'immagine decisamente buona soprattutto alle alte risoluzioni (alle quali l'immagine normalmente è meno definita con altri monitor) e, grazie ai controlli dedicati al ridimensionamento, tutto lo schermo è utilizzabile per la visualizzazione. Parlando dell'audio non lasciatevi ingannare dalle dimensioni ridotte degli speaker in quanto alla Goldstar hanno fatto le cose in grande: la potenza sprigionata e la pulizia del suono sono all'ordine del gioco (nel senso che con ogni gioco provato e con volume al massimo le nostre orecchie sono rimaste decisamente soddisfatte), mentre potreste collegare altre casse alle vostre spalle per ottenere un effetto più atmosferico.



Bene, abbiamo terminato. Direi che potreste fare un pensierino su questo monitor soprattutto se: a) non avete uno stereo, b) se non volete spendere un sacco di soldi per un monitor così e c) se non volete spendere un sacco di soldi in casse attive (cominciano a costicchiare non poco...). Fate vobis.

"C'è lo zampino del diavolo nei videogiochi"

Salve a tutti. Questo mese vorrei parlarvi di un fatto successo poco prima dell'estate, Ero a casa tranquillo, dopo una giornata di duro lavoro, e stavo leggendo il mio bel quotidiano quando il mio ormai vecchio e stanco occhio cadde su un articolo, tra l'altro non firmato, dal titolo "C'è lo zampino del diavolo nei videogiochi; studioso cattolico lancia l'allarme: inducono i giovani all'occultismo". Nel suddetto pezzo si usavano termini come "infernali macchine dove dilaga la presenza di elementi satanici ed esoterici" per descrivere un passatempo, oramai diventato business, ma che sembra contenga messaggi subliminali e simboli atti all'iniziazione e al lavaggio del cervello dei poveri possessori di un PC. Si citano Doom (e te pareva), Zork Nemesis ed Heretic. A parte il fatto che un discorso analogo potrebbe essere portato tranquillamente avanti anche per ciò che riguarda la televisione e il cinema, la musica heavy metal e quella techno, ma i videogiochi fanno evidentemente più notizia.... Cosa mai faranno quindi i lettori cattolici del quotidiano in questione? Correranno ai ripari? Personalmente io sono cattolico, ma non mi sognerei mai di mettermi a sindacare sui messaggi subliminali dei videogiochi o sulle incitazioni al satanismo.

Come disse qualcuno del settore qualche tempo fa: "i videogiochi sono talmente profondi e densi di stimoli e di significati che chi ne è fuori non può che percepirne solo gli aspetti superficiali e quelli in un certo senso negativi". Vogliamo chiarire una volta per tutte, su queste pagine, che un videogioco è solo un passatempo e come tale deve essere considerato? Prima facevano diventare scemi, poi epilettici, poi ancora contribuivano a incitare al nazismo, adesso rendono tutti "bambini di Satana", tra qualche anno chissà cosa salterà fuori... E' veramente scocciante dover sempre e comunque difendersi dagli attacchi di sapientoni più o meno esperti in materia, è scocciante che il capro espiatorio della società a volte sembri il nostro passatempo così come, per fare un esempio chiarificatore, sono scoccianti le ripicche tra colleghi ed ex-colleghi di lavoro (anche se fortunatamente non mi è mai capitato), sterili e puerili come quando ci si ruba le cose a scuola o si dice alla maestra che il compagno ha copiato il compito in classe. Ma forse la colpa è anche in parte della stampa specializzata (e con questo parlo da completo esterno, come utente, e riferendomi in maniera più generale a tutti senza particolari riferimenti), a volte inflazionata, a volte schiava di determinate regole e condizioni lavorative che negli anni si sono consolidate, come quando una massa di nuove persone irrompe nel mercato con pubblicazioni più o meno competenti, costringendo un utente a scelte più o meno discutibili passando da una testata all'altra, cercando l'esclusiva, la copertina, l'arcano tentatore... Non lo so, il settore forse si sta riempiendo e probabilmente invece di farsi guerra l'un l'altra tutte le riviste italiane di videogiochi dovrebbero in un certo senso coalizzarsi per risolvere questo problema che, se da un lato risulta comunque marginale, rischia di allargarsi a macchia d'olio per un capriccio di qualche importante, ma sensazionalista, autore di articoli. E ancora chi ci rimette sono gli operatori del settore: non oso pensare che cosa succederà quando la Blizzard farà uscire Diablo, gioco di ruolo che sembra essere veramente un best-seller. Ma il nome? Caspita, come faremo mai? Se lo chiamassimo Jesus? No, perchè anche così qualcuno potrebbe avere da ridire! Ecco, Zeus forse dovrebbe andare... Grazie per la pazienza, ma quando mi toccano certe cose sono veramente mortificato, deluso, di come i problemi seri e reali di questa nostra società vengano messi da parte o comunque a sprazzi "dimenticati" per lasciare spazio a queste opinioni forse un filino forzate (perché non fare un confronto piuttosto che interpellare una sola delle parti?). Stefano e Karim in questo momento sono a Londra per un "tour de force" nelle varie software house, ma la loro reazione a questo articolo è stata decisamente analoga alla mia, quindi mi perdoneranno se in questa sede mi permetterò di invitare il signor "studioso cattolico" a esprimere la sua tesi su queste nostre pagine aprendo magari un dibattito anche all'interno della posta, sono sicuro che voi lettori sarete in grado di argomentare meglio di me queste illazioni; così come PC Game Parade si rende disponibile per realizzare un confronto su una qualsivoglia rivista non di settore per rispondere e argomentare bene questa fastidiosa questione.


CorelDRAW! - UNTITLED.CDR
File Edit Transform Effects Text Arrange Display Special Help
SAMSUNG
SyncMaster 17GLsi


Microsoft
Windows 95

VELOCITÀ MAGICA PER I GIOCHI 3D

MATROX MYSTIQUE

Matrox, la società produttrice di MGA Millennium, l'acceleratore grafico professionale più premiato del mondo, grazie alla supremazia tecnologica e ad un tocco di magia, sta per trasformare anche il modo di divertirsi giocando con il PC.

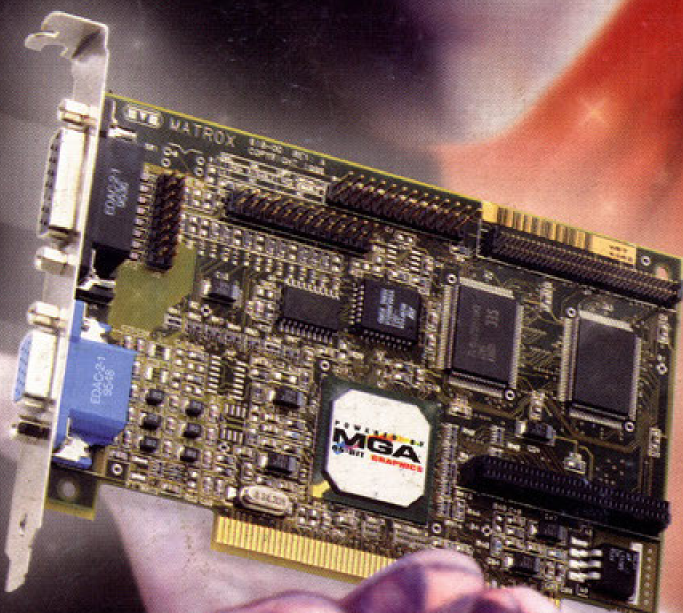
L'acceleratore *Matrox Mystique*, di facilissima installazione, assicura velocità incredibile ai nuovi giochi in Direct3D Windows ed a quelli, sempre attuali, in DOS; offre sequenze video rapide e di ottima qualità alle applicazioni multimediali e super efficienza ai programmi in Windows 95.

Matrox Mystique ha caratteristiche uniche: chip MGA 1064SG a 64 bit con funzioni originali per una resa coinvolgente dei videogiochi, bus PCI ottimizzato, veloce memoria SGRAM, super VGA a 32 bit, versioni a 2MB di memoria (espandibile a 4MB) oppure a 4MB, ricca di dotazione software con lettura MPEG, 3D Web browser e 3 entusiasmanti videogiochi.

In virtù dell'accelerazione 3D Texture mapping, l'azione ricca di dettagli e colori scorre con una velocità imbattibile a tutto schermo alla fantastica sequenza di oltre 30 immagini al secondo (senza scatti). L'accelerazione video regala fluide sequenze AVI ed MPEG (30 immagini al secondo); inoltre, un'accelerazione grafica senza confronti garantisce prestazioni Windows brillanti (oltre 37 milioni Winmarks) insieme a driver solidi ed utilità che aumentano la produttività.

Inoltre, se vorrai rendere ancora più completo il tuo sistema multimediale, potrai aggiungere i moduli video *Matrox Rainbow Runner* per riprodurre i titoli MPEG, acquisire immagini da videoregistratore o videocamera, giocare sullo schermo TV e... guardare la TV sul PC!

Il magico mondo di *Matrox Mystique* è tuo a sole Lire 370.000.
(versione a 2MB IVA esclusa)



SMAU 96 PAD.11 - G03 VISITATECI!



Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.
3G electronics s.r.l.

matrox

SOFTWARE E GIOCHI IN DOTAZIONE

SCORCHED PLANET



PSYGNOSIS
giochi 3D

MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT